



# EL MEJOR AGENTE DE LA DEA ES LA PEOR PESADILLA DEL NARCOTRÁFICO PROTAGONIZA EL JUEGO DE ACCIÓN

PROTAGONIZA EL JUEGO DE **ACCION** MÁS **CONTUNDENTE** DE LA TEMPORADA























COMPLETAMENTE EN CASTELLANO es implacable es letat es

AND ULTIMATE JUSTICE

BREAK THEALDOW

## DISPONIBLE PRÓXIMAMENTE

www.elmatador-game.com

Editorial Planeta DeAgostíni S.A. Distribuído por Planeta DeAgostini Intereactive. Todos los derechos reservados. 2006 CENEGA PUBLISHING s.r.o. All rights reserved. Other products and company names mentioned herein maybe trademarks of their respective owners. Developed by Plastic Reality Technologies. All rights reserved.



#### VIDEOGAME CULTURE





urante muchos años Lucas ha sido una de esas empresas que producen admiración y respeto a partes iguales. Ha sabido hacer de una película toda una industria Efectos especiales, sonido y videojuegos son sus grandes apuestas, pero hay más, mucho más. Es una forma diferente de hacer empresa, un sistema distinto de relación con sus trabajadores y con los clientes que, uno tras otro, compran sus juegos, ven sus películas o quieren tener en su receptor audiovisual la certificación THX. Hace ya mucho tiempo que jugué en mi ordenador Amiga con The Secret of Monkey Island y todo lo que recuerdo es bueno, empezando por la refrescante y novedosa propuesta que representaba. Yo, por aquel entonces, trabajaba en las revistas del grupo IDG Communications (editor de PC World, ComputerWorld y Amiga World entre otras) y tenía mucho contacto con el pequeño mundo de los videojuegos que hace muy poco tiempo se ha convertido en la industria que hoy es. Por aquel entonces, las consolas no tenían la fuerza actual y la mayoria de los juegos se planteaban para ordenadores como el Amiga y el Atari o los PCs. Pero entonces, como ahora, un buen juego, y por tanto la empresa que hay detrás, se abría paso para llegar a convencer a todos de sus maravillas y, sin duda, los que ostentan el sello de Lucas siempre han estado y estarán entre los mejores, como podrás comprobar en el completo reportaje de este número

Por otro lado, no puedo dejar de comentar la sorpresa que ha supuesto para todos que tanto el FIFA como el PES6 (los dos juegos de fútbol más conocidos) no saldrán hasta después de agosto de 2007 para las nuevas consolas de Sony y Nintendo, porque Microsoft se ha quedado con la exclusividad para 360, queriendo lanzar un claro mensaje a los usuarios. "Si quieres tener buen fútbol tendrá que ser en mi consola" — Pero claro, tras el último anuncio de Sony de que para Europa y la zona de sistema PAL se retrasa la salida de la PS3 a marzo...

AITOR URRACA, DIRECTOR





**LUCASARTS** 

## HASTA AHORA, SÕLO HAS ESTADO JUGANDO



## IIIISE ACABARON LOS JUEGOS!!!!



MÁS DE 40 MODELOS DISPONIBLES



MULTITUD DE CIRCUITOS URBANOS Y PROFESIONALES



DESDE NAKED HASTA SUPERBIKES



SIMULACIÓN EN ESTADO PURO



SUPET-DING CH

NO OLVIDES QUE....

"SÓLO ES UN JUEGO"

































PlayStation 2









Publicado por Lago Srl. 2006 Lago Srl. Desarrollado por milestone. Todos los derechos reservados. Todos los fabricantes, motos, nombres, mardas y asociados que aparecen en este juego son marcas registradas y sus copyrishts pertenecen a sus respectivos dueños. Todos los derehos reservados. Las motos incluídas en este videojuego pueden variar respecto a los modelos actuales en forma, color y rendimiento. Play Station 2,PS2 son marcas registradas de Sony Computer Entertainment inc.

## **EDGE**

www.glotuscom.es
Director Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Carlos Girbau
Cgirbau@globuscom.es
Redactora Sara Borondo
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redaccion Paloma Carrasco
revistaedg@globuscom.es
Cciaboradores Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcon, Javier
Palazon, Santiago Quiñones, Eva Martin y Juan
Marcelo.

#### DISTRIBUTION AND

Director Comercial Daniel Bezares discrete (Pelchuscomes le 914 471 202 Fax: 914 456 003 Jafe de Publicada Rosa Ortega rortega@cjobuccomes [a] 914 471 202 Coordinación Almudena Raboso arabbos@lobuccom es

Cataluña:
Director de Delegación César Silva
Cisha@ijolbuscom es
Tel 932 188 554 Fax 932 188 252
Jefe de Publicarda Jesús Torras
Itorias@ijolbuscom es
Coordinación Maria Miguel
mmiguel@ijolbuscom es

Pais Vasco: lefe de Publicidad. Mikel Diaz de Argandoña globusinikel@telefonica nei Tel: Movil: 670.802.890

#### PRODUCCION

Directora Técnica Eva Perez eporez@globuscom es Jefe de Production. David Ortega Internet. Cani Montes Sistemas. Oscar Montes Fotomiccanica. Da Vinci Impresson. Rotedic

#### DWILLION

Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo aesturillo aesturillo aesturillo del Diviscom es Suscripciones: Aluca Rodríguez d' Covamibras: 1-19: 28010 Madrid Tel: 914-471 202. Faz: 914-456-003 suscripciones del Diviscom es

#### ALCUMSOS HUMANOS

Directora Maria Ugena mugena@globiiscom es

#### AUMINISTRACION

Director financiero José Manuel Hernández Unider@globuscom es Jost de Teoreria Ana Sanchez aschez@globuscom es teoreria@globuscom es Administración Ventas Directas Antonio Diarruyo

#### TOITOIGA

Directora General de Publicaciones Marisa Pérez Bodegas mpbedegas@globuscom es Asistente Dirección Publicaciones Carmen San Millán

#### EINTH

GLOBUS COMUNIC/ACIÓN, 5 A Presidente Alfredo Marrón amaron/@globuscom es Dirección Covarrubias, 1 28010 Madrid tel. 914 471 202 Fax 914 471 043

Distribución España SGEL Sobretasa acrea para Canarias 0,15€ F Imp. 02/07 Printed in Spain

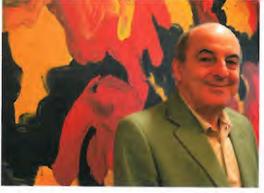
Depósito legal M-15716-2006 e de la edición en español Globus Comunicación Madrid, España

Edge reconoce todos los copyrights de este ejemplar Donde ha sido posible, lo hemos indicado expresamente Contactenos u no hemos acreditado su copyright y estaremos ericantados de corregir nuestro descuido

El copyright o la licencia de los artícules publicados o reproducidos de Edge son propiedad de Future Publishing Limited, una compañía del grupo Future Network plc group, UK 2002.

Network pic group, UK 2002.

Indoo los derechos reservados. Edge es una marca registrada Unitada con lecenda de future Publiching Umated, una compañía del grupo Future Network pic. Más información sobre ésta y otras revistas de Future Fublishing en la dirección views futurenet co uk.



#### **VELANDO ARMAS**

Sony prepara la llegada de la PS3 al tiempo que promueve la PSP. James Armstrong cuenta cómo lo están haciendo



#### **POSMODERNO**

La serie Battlefield de Digital Illusions entra en el futuro oscuro de la guerra en su nueva entrega, 2142



#### ¿LAS CHICAS SON GUERRERAS? 54

En la industria del videojuego hay más extraterrestres que mujeres. Investigamos la diferencia de género en los juegos



#### THE THIRD PLACE

Después de EE.UU. y Japón, Francia es el tercer productor mundial de videojuegos. Un panorama de la situación



## SUMARIO

NÚMERO 6

#### Este mes



#### **UNA NUEVA CRUZADA**

38

Después de algunos años malos, el sol vuelve a brillar en LucasArts. Visitamos su hogar para evaluar el futuro

### Todos los meses

- 10 Start Noticias, entrevistas y más
- 20 Primicias Lo último que se está preparando
- 22 Cosas sobre Japón Cómo pasar una semana sin gastar mucho
- 88 Va de retro El final de una era con R-Type Final
- 94 The Making of Metropolis Street Racer, juegazo de la Dreamcast
- 100 Creadores Digital Legends
- 102 A fondo El camino de un desarrollo más ágil y rápido
- 104 El progreso de Yak Jeff Minter adora su PSP
- 106 La columna de Guest Tim Guest ve cómo los juegos y la vida se unen
- 108 Biffovision
  Mr Biffo se va de compras
- 110 Inbox El correo y Crashlander



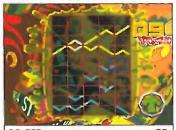
## SUMARIO

## LO MÁS

## CALL OF DUTY 3



**GUNPEY REBIRTH** 



DARK MESSIAH OF WANTE AND MA



360, PS2, PS3, PSP, Wii



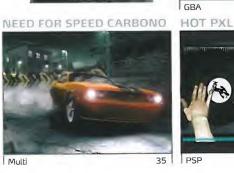
DEAD RISING



BIT GENERATIONS













### NUEVO

#### PREY



RESERVOIR DOGS



TEKKEN: DARK RESURRECTION



OVER G FIGHTERS



PARIS HILTON DIAMOND QUEST



MÓVILES







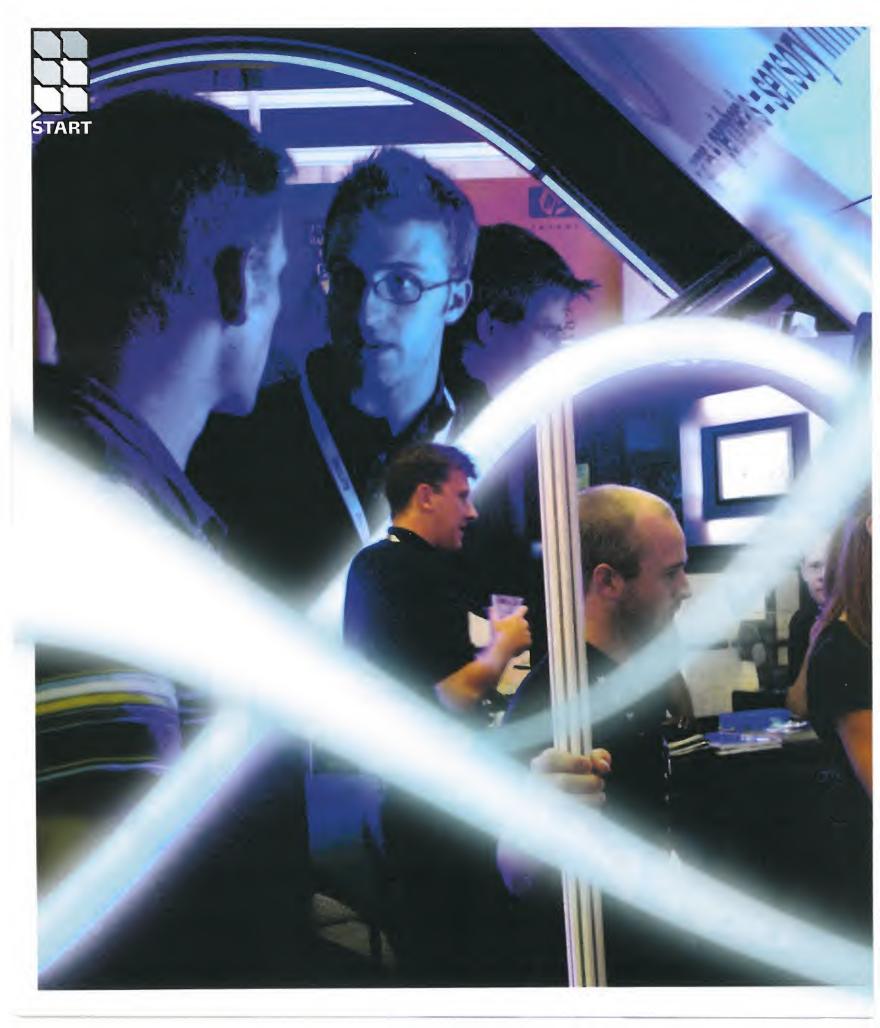
Los expertos opinan En el congreso de Brighton hubo opiniones para todos los gustos



El doble de Half-Life Valve anuncia un montón de cosas para la salida de *Half-Life 2* 

Un cuento mitico
Warhammer vuelve onlin

Warhammer vuelve online de la mano de uno de los favoritos de Camelot





EVENTO

## Luces y sombras en Develop Brighton

Pese a un inicio equívoco, el primer congreso británico de desarrolladores en 2006 demostró confianza en sí mismo

I discurso de apertura de un congreso suele marcar la pauta del contenido de las jornadas. Mark Rein, de Epic, sin embargo, parece considerar que estas inauguraciones son una oportunidad para desahogarse, y utilizó su discurso de apertura de la Develop Conference celebrada en Julio en Brighton para decir a los desarrolladores que los juegos que se desarrollan en varios episodios son un callejón sin salida, y que Intel está perjudicando al sector de juegos para PC con el lanzamiento de ordenadores con soluciones gráficas integradas que no permiten jugar a los mejores juegos que salen al mercado. Al final del día sus comentarios estaban en la página principal de la BBC Online, pero carecían de relevancia para un evento en el que ninguna de las conferencias se centraba en los temas apuntados por Rein. Es un extraño comienzo para una con-

ferencia que pretende establecerse rápidamente como una cita ineludible en el calendario de los



El Congreso y la Exposición contaron con el apoyo del ATi Developer Day y de GAMES:EDU. Esto reforzó la formidable oferta, considerando que era el primer año del evento.

Al final del día sus comentarios estaban en la página principal de la BBC Online, pero carecían de relevancia, ya que ninguna charla hablaba de juegos por capítulos ni de Intel

desarrolladores de juegos europeos. Muchos salieron de la conferencia inaugural preguntándose qué tendrían que ofrecerles las siguientes 48 horas.

Y la respuesta es "mucho" (había 60 sesiones de charlas comprimidas en dos días) pero también "poco". La verdad es que los asistentes tenían demasiado entre lo que elegir, con charlas que abarcaban desde la compatibilidad entre Max y Maya hasta las mujeres en los juegos, y una enorme cantidad de cuestiones intermedias, pero, como

Mark Rein, de Epic (izquierda), pronunció el discurso inaugural; Jamie McDonald, de SCEE, (centro), dio consejos a los distribuidores y David Amor, de Relentless Software, (debajo) esbozó el panorama dominante de los juegos.









suele ocurrir en reuniones como esta, muchos temas se ajustaron a un nivel medio-bajo pensando en los menos expertos en los temas, con lo que los más entendidos se quedaron con la sensación de que hubiera sido más productivo dedicar su tiempo a otra cosa. Y lo cierto es que con siete sesiones simultáneas era ya suficientemente difícil escoger el mejor lugar al que ir. Mientras que el equipo de la renovada Conferencia de Desarrolladores de Londres en Octubre pretende "centrarse estrictamente en cuestiones clave relacionadas con el desarrollo de juegos de próxima generación para consola y PC", es evidente que los organizadores de Develop querian presentar un cartel más amplio para aumentar su atractivo hacia un público más amplio. ¿Será más racional el programa del año que viene? La escasa asistencia a algunas de las sesiones largas sugiere que debería ser así.

La verdad es que los organizadores escogieron bien el lugar: el hotel Metropole de Brighton era el más adecuado para acoger lo que era una ambiciosa organización, y esta ciudad a la orilla del mar ofrece muchas oportunidades para hacer contactos bien entrada la noche: se habló incluso de un grupo oportunista de cansados e impulsivos desarrolladores que propusieron un juego (centrado, nada menos, que en un karaoke pornográfico) al sorprendentemente paciente Phil Harrison, de Sony Computer Entertainment, a tempranas horas de la mañana. En la charla de clausura, titulada Parte de Desarrollo, un equipo formado por gente como

#### Se habló de un grupo de desarrolladores que propusieron un juego (centrado, nada menos, que en un karaoke pornográfico) a un sorprendentemente paciente Phil Harrison

Rein, Harrison y Charles Cecil, de Revolution, le tomó el pulso al desarrollo de juegos actual. Harrison afirmó que la industria está en buena forma, que hay un alto nivel de confianza, y que, aunque queda un trabajo duro por delante, hay posibilidades de éxito. Cecil insistió en que empieza a surgir una nueva tendencia a la creatividad, ahora que la tecnología ha dejado de limitar a los diseñadores. Rein estuvo de acuerdo, y añadió que nunca había habido tanta gente trabajando en el sector de desarrollo de juegos, y que las oportunidades laborales nunca habían sido tantas. Fue un final entusiasta para una conferencia desigual. El año que viene por estas fechas, con el reto de la introducción de dos nuevas consolas de próxima generación, será interesante ver si los estados de ánimo (e incluso la propia forma de Develop Conference) han cambiado.

> El tiempo y la ubicación hicieron brillar Develop, aunque la asistencia a algunas sesiones fue desalentadora. Los desarrolladores de fuera de Gran Bretaña brillaron por su ausencia.

#### La creatividad marca la producción Tetsuya Mizuguchi

¿Cómo lo ha hecho Mizuguchi? ¿Cómo ha convencido a sus mecenas para que le den libertad para hacer juegos tan distintos como Sega Rally, Space Channel 5 y Rez? Esta era la pregunta que los asistentes esperaban ver contestada, con la esperanza de robarle su sabiduría y utilizarla para dar a sus propias carreras un giro nuevo y dejar de repetir las fórmulas de siempre hasta el final de los tiempos. Pero el comentario inicial de Mizuguchi ("No sé exactamente cómo he llegado hasta aqui") marcó una presentación que, si bien no ofreció muchas conclusiones, si estuvo llena de encanto.

La clave de su éxito, aseguró Mizuguchi, es que, desde el principio (dejó el instituto para trabajar en Sega en 1990), quiso crear videojuegos que inspirasen respeto al jugador, provocando sensaciones similares a los que suscitan las buenas peliculas, la buena música y los libros. "Bastaba con tener una idea, cualquier idea –explicó– Bueno, eso y una compañía importante detrás, como Sega, que era un monstruo mucho menos conservador en los 90 de lo que es ahora".

Y así, Mizuguchi esbozó su trayectoria personal, desde Sega Rally hasta Manx TT y su camino final más reciente hasta Lumines y Ninety-Nine Nights, insistiendo en cómo la música ha influido en su carrera todo este tiempo, desde que MTV desembarcó en Japón y desde que presenció su primera fiesta rave, en Suiza, en 1994.

Si piensas en términos de géneros, te acabas ciñendo siempre a esos géneros, concluyó, así que "suelo pensar más bien en los deseos humanos. Pienso en los deseos humanos básicos, y trato de llevarlos cada vez más lejos", dijo. Al final, animó al público a no abandonar nunca, incluso si cuesta "tres, cuatro o cinco años encontrar la idea". Este es el tipo de propuesta que los asistentes más jóvenes querian oir. Algunos de los veteranos, mientras tanto, se quejaban de que encontrar la idea no suele ser el problema más importante.



#### Diseño democrático Peter Molyneux

Resulta que el título de esta sesión pretendia ser irónico. "No hay democracia" en el diseño de juegos, afirmó Molyneux ya desde el principio, sugiriendo que hace falta tener una singular "visión holística," y que hay que "engañar" al equipo de desarrolladores para que piensen que las distintas partes del diseño final son obra suya.

El público escucho una lección histórica sobre el trabajo de Molyneux, desde Populous hasta su ultimo proyecto del que, por supuesto, no puede hablar en este momento. El punto más interesante no fue cómo han evolucionado los propios juegos, sino cómo han progresado los procesos que están detrás. Molyneux explicó que podría haber tenido en la cabeza todo el código de un juego como Theme Park, pero que ahora no entiende ni siquiera cómo funciona realmente la tecnologia de renderizado en 3D de Fable.

Molyneux sigue consumido por las preocupaciones, hablando de que la respuesta de los distribuidores es "terrorífica" y de lo desconcertante que resulta estar tomando decisiones que pueden cambiar el rumbo de un proyecto cuya financiación puede alcanzar los 30 millones de dólares. "Una sola decisión de diseño puede costar de 2 a 3 millones de dólares," dijo, casi estremeciéndose.

¿Que podría haber aprendido hasta el más devoto seguidor de Molyneux en esta conferencia? Que nunca volverá a filtrar a la prensa ninguna caracteristica de un juego si se trata de algo que su equipo de desarrollo no ha apoyado. Que hacer un informe de diseño es una buena idea, aunque "en realidad nadie se lo lee entero, sólo a trozos" (El de Fable 2 alcanza casi las 1.000 páginas). Que hay que probar todo una y mil veces (la historia del antícipo de la mecánica de Fable y su efecto sobre algunos jugadores es una lección para todos los diseñadores). La sesión terminó con un breve coloquio. Hubiera sido mejor si se hublera dedicado más tiempo a contactar con el atento público.









#### Diseño de nuevos tipos de juegos para las masas

David Amor, Paulina Bozek, Rob Kay

La mejor muestra de como han cambiado los juegos. Representando un timbre (del juego Buzz! de Relentless), un micrófono (de SingStar, de Sony London) y una Gibson SG tamaño tres cuartos (del Guitar Hero de Harmonix), lo primero que tuvo que hacer este equipo fue explicar que las tres grandes estrellas de la corriente dominante de los videojuegos resultan ser todas juegos musicales, o más bien juegos musicales apoyados en periféricos del mundo real. Las respuestas no fueron tan radicales como algunos esperaban –sobre todo los que habían asistido a uno de los interminables seminarios de Bozek (sobre estas líneas) en los que la desarrolladora transmite la apasionante claridad de sus ideas de diseño- pero dieron detalles interesantes. Amor explicó que pasar de la música a las preguntas en Buzzi había sido un reto más dificil de lo esperado, pues suponía colocar más información sobre la pantalla (los clips musicales tienen la gran ventaja de ser invisibles), y hablò también de lo difícil que es implicar a un montón de intérpretes para que trabajasen con toda una batería de estribillos pop. Pero todos estuvieron de acuerdo con Kay cuando afirmo que el secreto del diseño de juegos para el gran público está en hacer las cosas cada vez con mayor sencillez.







Diseño de juegos sala 101 Simon Byron, Peter Molyneux, Jonathan Smith

Curiosamente, la sesión más apasionante fue una conferencia centrada en lo negativo: tres especialistas propusieron que aspecto de los juegos consideraban prescindibles. Smith, productor de la serie Lego Star Wars en TT Games, abrió la sesión proponiendo acabar con el "equilibrio" en los juegos , utilizando Need For Speed: Underground como ejemplo de juego en el que los desarrolladores se han equivocado, creando juegos en los que la progresión es rutinaria, no hay sorpresas y, al no haber retos auténticos, el jugador no percibe que ha logrado nada importante. "Comparadlo con Trauma Center -propuso Smith- cuyos picos de dificultad provocan 'auténtico entusiasmo" Fue dificil vender esta propuesta a los asistentes, acostumbrados a hacer juegos para públicos cada vez más amplios, pero, finalmente, el "equilibrio" terminó en la papelera.

Byron (arriba) optó por un objetivo aún más complicado: el sigilo. Apunto que, aparte de que eso de escabullirse sea un poco sucio, no deberia ser la clave de un juego. Añadió: "los juegos deben darte fuerza, no pedirte que te escondas. Y es más preocupante que el sigilo se esté metiendo con calzador en todo tipo de juegos", y preguntó a los asistentes si recordaban el espectacular salto desde el avión en Nadie vive para siempre. ¿Y aquel apasionante tiroteo en el funicular? La argumentación fue convincente, pero el público, formado por mucha gente que después de la con-ferencia tenía que volver a sus proyectos, en los que estaban metiendo el sigilo con calzador, no admitieron que acabara en la basura.

Molyneux escogió un objetivo más fácil: las escenas de vídeo. El público estuvo de acuerdo con todo: son flojas porque no son interactivas; los actores son malos; interrumpen la historia, y así sucesivamente. Los argumentos fueron demasiado estrechos de miras, pues se ignoro el valor, por ejemplo, de las secuencias de GTA, pero estas escenas grabadas acabaron en la papelera.



#### Mezcla de opiniones

Varios participantes

Once ponentes, cada uno de los cuales tenía tres minutos cada uno para hablar sobre un determinado aspecto del mundo de los juegos. Destacó Miles Jacobson, de Sports Interactive, y su irrefutable argumento enfrentando juego y polígonos ("¿Cómo, si no, ibamos a vender un millón de copias de un juego como Football Manager?"); también estuvo Charles Cecil (arriba), explicando por qué los desarrolladores deberían dejar de copiar a Hollywood, pues allí no está la solución a sus problemas; Rob Kay, de Harmonix, pidio juegos más accesibles (y que mueran los orcos); el experto de PR Simon Byron propuso que se eliminaran los elementos gratuitos en la industria, para que los juegos no se devalúen de mano de aquellos que deberian defenderlos; y Ben Gonshaw, de Kuju, insistió en que los juegos deben ser entretenimiento puro, no un reto. Al final, nadie parecía tener claro quien habia "ganado" la partida.



pudieron crear más impacto.

#### Luces, camara...Donde el cine y los videojuegos se encuentran

Rob Fahey, Andrew McDonald

Esta ponencia debería haberse llamado Donde el cine y los videojuegos no logran encontrarse, pues McDonald (arriba) productor de películas como Trainspotting, La Playa y 28 Días Después, no tenía experiencia en la industria del videojuego. con gran disgusto por su parte. Hace ya tiempo que pensó que 28 Dias Despues podía ser atractiva como juego, e intentó vender la idea a varios distribuidores del Reino Unido, pero ninguno se interesó. Por suerte, esto ocurría después de haber estrenado la película. Estas incongruencias no afectaron a GoldenEye, por supuesto, pero está claro que los tiempos han cambiado.

Una de las propuestas más interesantes de McDonald apuntaba a un futuro en el cual los desarrolladores de juegos y los estudios de cine compartirian recursos. Pero estas dos industrias tan dispares tienen mucho que hacer en común antes de que ese momento llegue.



de Ninety-Nine Nights. GYP5T

Tetsuya Mizuguchi tuvo el honor de ser presentado por Phil Harrison, de SCE

aplaudió el segmento de Rez que presentó Mizuguchi, aunque se mostró









#### PARA NINTENDO DS

#### A la cabeza en experiencias de juego

Nintendo DS amplía las fronteras de los videojuegos y de cómo se conocen hasta ahora. Pone al alcance de todo el mundo nuevas formas de entretenimiento para todas las generaciones. Abre tu mente y acepta el reto:

WWW.TOUCHGENERATIONS.COM





#### 🖁 42 Juegos de Siempre. 29 DE SEPTIEMBRE.



Los clásicos siempre permanecen. Los mejores juegos de mesa y de salón para disfrutar solo o con amigos compartiendo una única tarjeta de juego. También podrás competir contra otros jugadores del mundo a través de la función "descarga DS" y jugar Wi-Fi. 42 juegos de siempre para llevar contigo.



#### 🖁 English Training. 13 DE OCTUBRE.



How to improve your english?, refresca tu inglés y mejora tu pronunciación y ortografía de la forma más fácil. English Training puntúa tu pronunciación a través de su micrófono y te dicta ejercicios a medida para resolver en la pantalla táctil. Entrena para conseguir tu mejor nivel de inglés.

#### Brain Training. DISPONIBLE.



Reta a tu cerebro antes de que sea tarde. Rejuvenece tu mente y pon en forma tus neuronas a través de diversos juegos mentales. Descubre cuántos años tiene tu cerebro.

#### Animal Crossing. DISPONIBLE.



Personaliza tu mundo en tiempo real. Podrás recorrer todo el mundo de Animal Crossing a través del modo Wi-Fi. Traspasa la pantalla y entra en la comunidad virtual que ha hecho historia.

#### Big Brain Academy. DISPONIBLE.



Pon a trabajar tu materia gris. Cinco categorías de juego en las que tendrás que responder lo más rápido posible y donde serás evaluado en función del tiempo de reacción y respuesta acertada.

#### ☐ Tetris DS. DISPONIBLE.



El juego que ha encajado durante décadas. Tetris siempre vuelve. Pon en su sitio a jugadores de todo el mundo y compite con ellos a través de su modo Wi-Fi.



<sup>\*</sup>Las fechas de lanzamiento no son las definitivas y pueden variar.



DE GRILLOS

A pesar de los continuos avances en Al, ningun enemigo preprogramado es completamente impredecible. En un intento de llevar al mundo de los juegos una auténtica aleatoriedad, Wim van Eck, estudiante de la Universidad de Leiden, añadio un elemento de naturaleza real. Para su trabajo de licenciatura, titulado Juegos de ordenador controlados por animales, Eck construyó una representación fisica de un nivel de Pac-Man, y en lugar de usar fantasmas controlados por ordenador, empleo grillos vivos actuando como enemigos. Manipulando los motores bajo cada una de las seis secciones de laberintos, utilizó el instinto de los grillos, que les hace evitar las vibraciones del suelo, para perseguir a un Pac-Man virtual controlado por el jugador o huir de un Pac-Man conectado. Al final, sin embargo, Eck descubrió que los grillos engañaban al sistema, aprendiendo que un Pac-Man virtual no es una amenaza real y, en una extrana coincidencia, uno de ellos cambio de piel para crear un quinto espectro inmóvil, haciendo el juego aún más impredecible: un elemento de diseño de juego que ni siquiera Miyamoto e Iwata juntos serian capaces de crear.

Gordon y amigos

Half-Life 2: Episode 2 tendrá "extras gratis". Mientras, Valve choca con el equipo de EA

EVENTO

abe Newell marca la diferencia en Valve. Sorprendió a periodistas y analistas al llegar a la convocatoria de prensa de EA para discutir la nueva hornada de juegos de su empresa. Sus anfitriones no se sorprendieron; de hecho, se habían quitado de en medio para no crear expectativas. EA habla de maximizar ingresos, y asegurar un flujo estable de productos. Pero Newell tiene en mente una idea diferente. "Dándole a nuestro proceso de desarrollo un enfoque temporal, podemos reducir riesgos en cosas como el calendario de programación y la financiación, e invertir más en nuevos tipos de juego". Y lo primero es el esperado Half-Life 2: Episode 2. Contar algo de la trama o de los personajes puede destripar la historia, así que poco se puede revelar. No obstante, sabemos algo: Alyx resulta herida, se la entrevé cayendo

hundimiento del puente del tren desmoronándose, retorciéndose y estrellándose. *Episodio Dos: Todo es Estupendo*. Salvo que eres un NPC in-game.

Es un tráiler inteligente y caprichoso en una minicampaña que acompañará a *Episode 2*. Ambientado en el universo de Half-Life 2, *Portal* introduce al jugador en el Aperture Science Enrichment Centre. Se trata de la prueba para una nueva arma: una que puede abrir agujeros en la realidad. Pon

una puerta de entrada en una pared, y una salida en el techo. Entra por la entrada y saldrás por la salida. Parece fácil. Pero es vertiginoso, complejo y muy divertido. En los escenarios que se han visto, el jugador colocaba

la entrada debajo de una caja, y la salida encima de una torreta; la caja echaba abajo la torreta. Había una tarea en la que, para encender un interruptor, había que lanzar una caja a través de un agujero en la pared; pero, para llegar al agujero, el jugador tenía que saltar veinte metros desde una de las salidas. Si colocas una entrada debajo de una salida creas un bucle infinito; un divertidísimo despliegue de movimiento perpetuo hace que la misma torreta rebote infinitamente entre la entrada y la salida.

Los niveles son como una sala de pruebas o de reclutamiento, y el tráiler sirve también como vídeo de orientación. "Recuerden el slogan de nuestra compañía: 'Hay un agujero en el cielo por el que las cosas pueden pasar'" y "En el centro de pruebas, hemos descubierto que un individuo suficientemente motivado puede llevar a cabo tareas difíciles aún sufriendo un dolor intenso". Con el tiempo, estos eslóganes aparecerán escritos en muchas camisetas. Si *Portal* te suena a conocido es porque lo es: se trata de un invento de los estudiantes del curso de desarrollo de juegos del Instituto de Tecnología Digipen, cerca de Seattle. Su primera creación, Narbacular Drop, obtuvo el premio estudiantil en el Festival de Juegos Independientes este año, cuatro meses más tarde, y trabajando en Valve, estrenan este tráiler. Es un giro radical.

Lo mismo cabe decir del próximo proyecto:

Pon una puerta de entrada en una pared, y una salida en el techo. Entra por la entrada y saldrás por la salida. Parece fácil. Pero es vertiginoso, complejo y muy divertido

desde un puente en ruinas, y un Vortigaunt la pone a salvo. Para sustituirla, se ha potenciado el papel de esta especie alienígena ahora tan simpática. Han venido aquí para luchar, sufriendo una crisis nerviosa que parece sanar a sus oponentes. Parece que Gordon luchará en un pelotón de Vortigaunts; los niveles son más grandes y abiertos. La nueva tecnología, a la que Valve llama 'física cinemática,' debería añadir espectacularidad a las escenas de video interactivas de *Episode 2*. Newell presentó el













#### LA WEB DEL MES

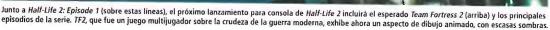
Tras el brusco cierre de Shrine of Data, la exhaustiva página japonesa de cifras de ventas, los expertos de salón que quieran adornar sus disputas cualitativas con números precisos, han tenido que conformarse con hacer un refrito de datos de distintas fuentes, o, peor, inventarse disputas con sentido.

Por suerte para ellos, esta situación tiene los días contados con videogamecharts.com, una página de corte más occidental que pretende ofrecer en una sola página los datos de ventas de hardware desde su lanzamiento, la lista de los juegos estadounidenses más vendidos en la última década y el seguimiento del top ten semanal de Media Create, que evalúa las ventas de software japonés. Aunque todavía está tratando de ponerse al nivel de la cerrada Shrine, la carrera parece haber empezado, y ese gráfico que muestra los 100k de ventas de la Xbox 360 por delante de GameCube, ocho meses después de sus respectivos lanzamientos, seguro que sirve para apoyar la opinión de alguien, en algún lugar, en este mismo instante.

Site: VideoGameCharts URL: http://videogamecharts.com







Team Fortress 2. Con más de una década de desarrollo, TF2 supone el intento de Valve de crear "el mejor multijugador del mercado basado en la clase". También dijeron eso hace ocho años. Dos equipos se enfrentan en mapas simétricos, apropiándose de banderas y de puntos de control. Team Fortress, que en origen era un mod de Quake, no se parece en nada a los juegos sobrios y realistas de hoy día; tiene una rapidez salvaje y despiadada que resulta divertidísima. Para TF2, se han eliminado las imágenes realistas de otras ocasiones, y se han sustituido por un estilo que recuerda a Los Increíbles de Pixar. El proyecto se basa en un retorcido sentido del humor: toda la acción es in-game, pero eso no impide que el médico se atavíe de pronto con un guante de goma, o que el soldado coja una pala para emprenderla a golpes con su velmo.

En un sorprendente arranque de generosidad, Team Fortress 2 y Portal se regalarán para PC junto con Episode 2. Lo que no tiene nada de sorprendente es que Valve va a publicar toda la serie de Half-Life 2, Half-Life 2, Episode 1 y Episode 2, para la 360 y para PlayStation 3 en un único paquete. Portal y Team Fortress 2 también estarán en la misma caja, preparando el camino para la distribución online de la tercera entrega. La sabiduría popular siempre ha defendido que los episodios no funcionan en las consolas, pero en Valve, como siempre, parecen más interesados en abrir nuevos caminos que en resolver viejas discusiones.





"En el sorteo me tocó enfrentarme a un jugador israelí, y, como estamos en contra de la agresión israelí y la ocupación de Palestina, levanté la voz y dije que de ninguna manera iba a jugar contra ese tipo. Sé que voy a perder el título, pero estov defendiendo nuestra causa". Badr Hakeem, ganador de la pasada edición de la Electronics Sports World Cup, explica su decisión de

retirarse de la competición de este año.

"Mark, estás como una cabra". Jason Della Rocca, director de IGDA, hablando (o más bien gritando) al público durante la conferencia inaugural de Mark Rein sobre juegos por episodios.

"Si Sony no cambia su actual estrategia con la PS3, este sistema terminará probablemente en el tercer puesto en cuanto a instalaciones"

Los analistas de DFC Intelligence demuestran a lo largo de 600 páginas que últimamente no han hablado con muchos quinceañeros.

"Morirse ya no es un rollo... jes divertido!"

Los textos de la caja de Prey son tan cursis como los diálogos del juego, que promete ¡ENIGMAS ALUCINANTES que DESAFIARÁN TU INTELIGENCIA!

ENTREVISTA

## De Camelot a Redwood

Mythic, la baza sorpresa de los juegos masivos multijugador, se ha incorporado a EA, y se ha llevado consigo a Warhammer

I director general de Mythic Entertainment, Mark Jacobs, lleva trabajando con RPGs online desde principios de los 80, aunque, para muchos, su título más reconocible será Dark Age Of Camelot, publicado en 2001. Después de Camelot, Mythic empezó la producción de un juego de ciencia ficción sobre el Imperio Romano, Imperator, al que luego dio carpetazo para dedicarse a Warhammer Online: Age Of Reckoning (el segundo intento de esta licencia de entrar en el campo del MMO, después de un intento fallido de Climax en el Reino Unido). Después de que EA comprase el juego y la empresa, EDGE habló con

"Nadie va a creerme si digo: "¡Sabía que todo esto pasaría!" pero siempre creí en ello. Me encantaba competir online, y me parecía increíble que los demás no sintieran lo mismo"

> Jacobs durante la presentación a los medios que este distribuidor realizó en verano.

Ha dicho que siempre creyó en el juego online. Ahora que tienen éxito, es fácil decirlo, pero ¿cómo lo hizo con veinte años de antelación? Siempre he disfrutado con los juegos online, incluso entonces, y además -y, lo diga como lo

entonces y tratando de imaginar cómo sería todo en diez o veinte años. La verdad es que nunca pensé que costaría tanto tiempo como ha costado. Nadie va a creerme si digo: "¡Sabía que esto pasaría en el año 2001!" pero siempre creí en ello. Me encantaba competir online, y me parecía increíble que los demás no sintieran lo mismo.

El lento avance de los juegos masivos multijugador se ha debido seguramente al precio y a la accesibilidad de Internet, pero ¿piensa que la industria podría haber hecho algo más para hacer atractivo este género? Sí podríamos haberlo hecho. EA fue uno de los pocos distribuidores que se arriesgaron a invertir dinero en Ultima [Online]. Si esto lo hubieran hecho más empresas antes, este momento hubiera tardado menos en llegar. Pero no lo hicieron. Apareció Meridian 59, y luego no hubo nada de nada hasta que llegó Ultima Online. Hasta que no apareció EverQuest no había mucha gente en esto, porque incluso se consideraba que Ultima Online tenía éxito porque era Ultima.

¿Cómo lograron crear Dark Age Of Camelot? Supliqué a todos los distribuidores que firmaran un contrato con nosotros, a todos y cada uno, y dijeron que no. Lo que nos permitió hacer Camelot fue mi oferta de vender el 33 por ciento de mi compañía a Abandon Entertainment, y, cuando pusieron el dinero, yo volví a acercarme a todos los distribuidores pidiéndoles un contrato (entre ellos EA, y más de una vez) y todos volvieron a negarse, hasta que llegó Vivendi. Mi negativa favorita me la dio una empresa (no diré el nombre, Disney, porque sería un insulto para ellos) con la que contactamos en busca de un socio europeo. Su vicepresidente me dijo con cara seria: "Pero Mark, ¿por qué van a querer jugar los europeos con Dark Age Of Camelot?" Había sido un día difícil, así que le contesté. "¿Es que no sabes que Camelot es un mito europeo?". Y nos quedamos sin contrato.

Al menos en lo esencial, Imperator parecía hecho para preparar el camino al éxito de Camelot, ¿qué impidió su desarrollo? Imperator partía de una buena idea, pero empezó a írsenos de las manos, y eso fue responsabilidad mia. En el E3 gustó a la prensa, pero después no vi





significaba mucho entonces) pero lo que hunde a las independientes son esos juegos que nunca deberían haber hecho. Así que pensé: "Si me equivoco, y resulta que Imperator nos estalla, pondremos en peligro a Warhammer, a Mythic y a los empleados,' y no estaba dispuesto a hacerlo. Quiero volver a él con el tiempo, porque tiene cosas estupendas, pero aún no es un gran juego.

#### ¿Se ha relanzado Warhammer Online gracias a las licencias de Warhammer para PC?

Me encanta el IP, y la gente de Games Workshop: tienen estilo, son jugadores entusiastas, les gusta lo que hacen. Muchas compañías controlan su IP con mano de hierro, pero en GW están dispuestos a hablar de ello contigo, porque, aunque controlen Warhammer, además, les gusta.

Warhammer lleva más de dos décadas en Estados Unidos, y creo que ahora ha llegado su momento. Cualquier IP tiene su duración, y las IPs de largo recorrido tienen varios momentos importantes: hace cinco años nadie hubiera pensado que Lord Of The Rings llegaría a ser tan popular, pero ocurrióporque era un gran producto. También puedes meterte a analizar porqué en este momento la gente es más sensible que antes al concepto del mal en el mundo, pero lo cierto es que era un gran producto. Así que ahora nos toca a nosotros hacer nuestro trabajo.

#### ¿Le preocupa que algunos jugadores sientan que el mercado de MMO (el de los juegos en general) está saturado de high fantasy?

Creo que muchos jugadores miran los grandes juegos autónomos para consola y piensan: 'Me encantaría jugarlos en MMO', sin pensar cómo sería el juego. En este momento la high fantasy (bueno, la fantasía en general, pues Tolkien tradicionalmente es low fantasy) es más fácil de hacer y de entender, tanto para jugadores como para diseñadores. Ha llevado tiempo aprender las competencias fundamentales y dotar de variedad a todos los géneros de juegos, y en este momento, en el campo del MMO, hacerlo mejor no significa necesariamente ponerse a hacer algo más difícil.

Blizzard ya ha abierto el camino artístico de Warhammer, pero el

título de Age Of Reckoning se ha hecho valer. Habrá que ver si la

habilidad de Mythic con los ejercitos iguala las posibilidades.

#### ¿Y cómo reaccionarán los jugadores a las adquisiciones de EA?

EA sabía lo que quería hacer con Mythic. No pensaban: 'Vamos a compraros y después ya veremos qué hacemos', sino que las dos partes sabíamos cómo encajar y hacia dónde nos dirigíamos. No quería que alguien nos comprara sin saber por qué lo hacía. He rechazado contratos con empresas que pagaban mucho más de lo que pagó EA, sólo porque nos gustaba su forma de pensar.

#### ¿Han quedado atrás los días negros de EA online, con proyectos como Ultima Worlds Online: Origin, The Sims Online o Majestic?

La historia es buena consejera, y en EA saben que han cometido errores. Lo que realmente ha mejorado las cosas es que ahora ellos juegan mucho online. He hablado durante años con mucha gente que cree conocer el mercado, pero cuando les preguntas: "¿Y tú a qué juegas?" te dicen: "Ah, no, yo no juego a nada. Me dedico a investigar". Pero ¿qué tipo de investigación vas a hacer si ni siquiera juegas a nada?





DE JOYSTICK

Nadie se acuerda de los jugadores solitarios. Por el contrario, todo parece apuntar a que es necesario el modo multijugador cooperativo. Con una idea que

parece propia del escultor Claes Oldenburg, la artista Mary Flanagan convierte el juego colectivo en un esfuerzo de equipo con su SuperJoystick, una versión del Atari 2600 de 2,70 metros de altura. SuperJoystick ironiza sobre el aspecto físico del dispositivo de juego. Es una manera muy funcional de controlar los juegos retro. Solo tienes que trepar por el mando y pulsar los botones, con la ayuda de más

gente (cooperativo, sin duda). Puede considerarse un hermano mayor del pad gigante para la NES que apareció en el canal de televisión G4TV y una forma igual de absurda de reflexionar sobre como jugamos.

#### PRIMICIAS

#### God Of War II

PLATAFORMA: PS2 DISTRIBUCIÓN: SCEA



Parece el día siguiente a la batalla, con una acción que se cuece a fuego lento y escenarios llenos de niebla, pero no logra estropear una segunda parte que se mueve tan bien y piensa a lo grande.

#### **Small Arms**

PLATAFORMA: 360 DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT



De los desarrolladores de Fuzzy Fever, Gastronaut, XBLA toma su Smash Brothers Meleé, y el primer Logro viral: el que comienza con el creador del juego y se transmite por juego online.

#### Project Sylph

PLATAFORMA: 360 DISTRIBUCIÓN: SQUARE ENOX



Parece haber incluso más teatro en la presentación del sucesor de Silpheed de GameArts que en las propias escenas, con cientos de enemigos en pantalla para darle un toque "nueva generación".

#### Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

#### Ridge Racers 2

PLATAFORMA: PSP DISTRIBUCIÓN: HAMCO BANDAL



Un mejorado motor 3D da vida a la época de pistas asesinas de PlayStation, con un total de 42 pístas incluyendo las de *Rage* Racer y Type 4. Con nuevos modos: Arcade, Duelo y Supervivencia.

#### Trusty Bell: Dream Of Chopin

PLATAFORMA: 360 DISTRIBUCIÓN: BANDAI NAMCO



Interesante por muchas cosas: por ser un JRPG para la 360, por la puntuación de Stanislav Bunin, por su premisa poco convencional, y por llevar los dibujos de la 360 en una dirección carismática.

#### Mutant Storm Empire

PLATAFORMA: 360 DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT



Ampliando su ambicioso repertorio genético para incluir jefes más grandes y elaborados, *Empire* se reestructura en mundos temáticos conectados por puertas, cada uno de ellos distinto.

#### Red Steel

PLATAFORMA: Wil DISTRIBUCIÓN: UEISOFT



Tras casi morir en un duelo de espadas en el E3, el titulo de lanzamiento de Ubisoft estará de nuevo sobre la mesa de dibujo durante unos meses para intentar mejorar el uso del mando.

#### LA Noire

PLATAFORMA: PS3 DISTRIBUCIÓN: SONY



Guión y dibujos preocupan en un juego que ha presumido de tener técnicas de nueva generación. ¿Podrá alejar a Team Bondi de su demanda por infamia (*The Getawa*y) un gran presupuesto?

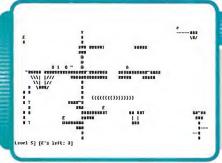
#### Fatal Inertia

PLATAFORMA: PSE DISTRIBUCIÓN: KOEL



Destinado a ser uno de esos títulos que acompañe a la PS3 el día de su salida, este clon de *Quantum Redshift* continúa alarmando con su paso lento y sus vehículos ligeros e inconsistentes.

http://www.foon.co.uk/forcade/ssh/-



#### EL JUEGO DEL MES EN INTERNET

Super Serif Brother

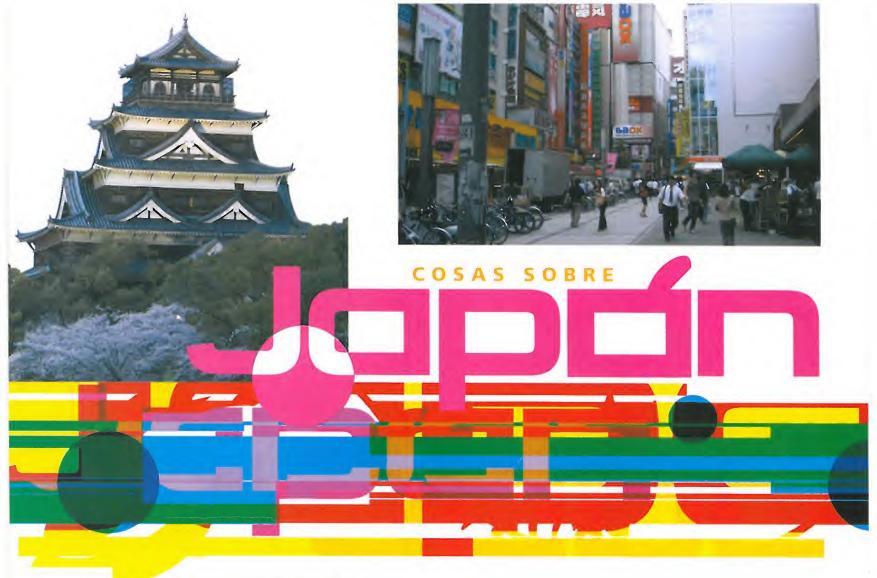
Asi como NetHack se convirtió en plataformas o el Rogue Runner en recolector de monedas, lo último de Foon, creadores de la serie Hapland, es un ejercicio de exploración en ASCII.

Tal y como cabia esperar, los personajes en el mundo de Super Serif representan un objeto único con el que se puede interactuar, pero la vuelta de tuerca es que, aparte de recaudar libras y abrirte camino hacia la salida E, el entender el resto, léase las instrucciones, depende de ti." Un editor de niveles permite una experimentación más abierta y, como es texto simple, es tan fácil crear un nivel como teclearlo en la caja proporcionada o cortarlo y pegarlo desde tu editor de texto, y podrás guardarlos en el Nivel Pit para que los pueda jugar y cali-

ficar una comunidad de jugadores más grande.

Aunque no es tan físico ni reactivo como la también minimalista N de Metanet, SSB procura una libertad de creación excepcional y algunos puzzles preparados con muy mala leche, además de ser un buen añadido a la creciente lista de Foon de juegos basados en navegadores.





#### ¿Es Japón tan caro como lo pintan?

Nacho Ortiz, jefe de redacción de la revista electrónica MeriStation.com

uando leas esta columna estaré en Japón, en uno de los Tokyo Game Show más interesantes de los últimos años a pesar de la enésima ausencia de Nintendo sobre el Makuhari Messe. El bautismo de una PlayStation 3 jugable antes de su debut en el mercado el próximo noviembre se antoja decisivo. ¿Podrá la tercera criatura de Kutaragi convencer a unos compatriotas que de momento parecen tener ojos sólo para la Wii?

Gozar del privilegio de visitar la capital japonesa siempre supone la oportunidad de hacer multitud de cosas más allá de asistir a su feria más internacional. Visitar zonas turísticas, museos, lugares de culto, barrios de moda, discotecas, restaurantes exóticos y, cómo no, tiendas de videojuegos, anime o manga. Puede que parezca que todo ello nos queda muy lejos a los españoles, pero quiero derribar uno de los mitos que más otakus y jugones disuade de visitar el país del sol naciente: los precios.

Aunque Tokio es una ciudad cara, es equiparable a Londres, París o Roma y, siendo precavidos, los gastos pueden reducirse mucho. Lo que resulta insalvable son los 700-800 euros que costará el billete de avión, pero en el alojamiento se pueden encontrar opciones muy económicas. Existen hoteles concertados por el gobierno japonés, tradicionales y modestos, llamados *ryokan*. Huyen de la ostentación y de las atenciones excesivas de los hoteles de estilo occidental, pero una noche en el *ryokan* Edoya –situado en pleno corazón de Tokio, cerca de Akiba– cuesta 7.150¥ (48€), mientras que en el hotel New Otani el coste de la habitación más barata se dispara hasta los 36,000¥ (240€) por día.

billete sencillo de metro cuesta cerca de 200¥, y es válido sólo para una distancia determinada. Si te pasas del número de estaciones, pagas la diferencia. El JR –Japan Rail– es igual de importante, ya que las redes se complementan. Existe un bono para los trenes de esta compañía, aunque resulta prohibitivo –7 días, 37.900 yenes– y sólo se recomienda para aquellos que no paren ni un instante.

## Las tiendas más modestas de Akihabara suelen ser las mejores, auténticos paraísos retro a precio de saldo. Se encuentran escondidas dentro de edificios como lugares particulares

Comer no resulta más caro que en España. Entre 1,000 y 2,000¥, dependiendo del menú: tradicionales sushi-bar, ternera con arroz a lo gyudon, tempura, ramen, sukiyaki o cadenas extranjeras como McDonalds o los italianos Pronto. También están en las tiendas 24 horas y Conbini, con deliciosas bandejas con carne, pescado y arroz. A medida que pasan las horas, las bandejas se rebajan —llegando a costar 600¥—, ya que al cierre del establecimiento todo lo que no se vende se tira.

Donde Tokio resulta cara, carísima, es en el transporte, que por otra parte es indispensable. Un

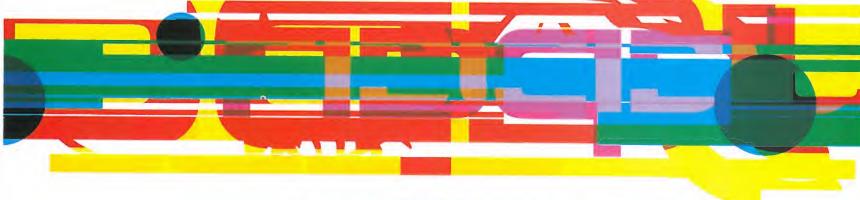
En cuanto a visitas interesantes, la ciudad ofrece infinitas posibilidades. La primera parada de cualquier aficionado a los videojuegos debe ser Akihabara, el barrio tecnológico, plagado de tiendas de diversa índole. Desde grandes franquicias como Bic camera, Yodobashi y Laox o las famosas Sofmap o Akky, a otras parecidas a un puesto ambulante, sin olvidarse de las más modestas, que suelen ser las mejores, auténticos paraísos retro a precio de saldo. Se encuentran escondidas dentro de edificios como lugares particulares, totalmente invisibles para los ojos del gaijin. Superpotato, difí-





No todo es tan caro como pueda parecer. Los largos brazos de la M de MacDonalds también han llegado a los paladares nipones. Para los amantes de la comida autóctona, puede ser una buena y barata opción recurrir a una tienda 24 horas o un conbini, donde puedes comer a precios diferentes, según la hora del dia a la que acudas al local.





cil aunque no imposible de localizar, es todo un santuario de SNES, Saturn, Neo Geo, Turbo Duo y otro material *vintage*.

El barrio de Shibuya alberga centros comerciales de marcado estilo occidental; es una zona siempre en movimiento, tanto por la afluencia constante y masiva de gente como por los eventos especiales que allí se suceden cada día: presentación de discos, películas, videojuegos y cualquier producto de consumo. Cuando cae la noche, Roppongi es la elección. A pesar de sus exclusivos edificios –Hideo Kojima tiene allí su oficina–, alberga discotecas con una importante mezcla racial y musical.

Uno no puede marcharse de Japón sin haber visitado lugares tan populares como la Tokyo Tower, el museo Ghibli, el monte Fuji, Kyoto –a sólo dos horas en el tren bala Shinkasen– con sus árboles de sakura y la sede de Nintendo, un templo sintoísta, el Buda de Nara o el Museo Imperial con sus jardines y la katana del Emperador. Japón es un país de contrastes, con la tradición más respetuosa entremezclada con la vanguardia tecnológica, algo cautivador y de cuya visita nadie debería privarse. Al menos, nadie que pueda permitirse invertir 1.200 euros en un viaje de una semana.



El barrio tecnológico es parada obligatoria para cualquier amante de videojuegos. Todo un paraiso para los amantes de cualquier tipo de diversión electrónica, con lo último en máquinas recreativas, pero donde también puedes encontrar cualquier título retro.

## Tru Nueva opción

Trus triendas especializadas en videojuegos

## BLabe Centrer

Alcalde Armengou, 18 Manresa Tel: 938730838 Galerias Passeig, 39 Manresa Tel: 938730838

C.C. Carrefour Manresa Manresa Tel: 938730838 C.C. Eroski Terrassa Terrassa Tel: 937839222











Clos, 55 Igualada Tel: 938068273



Sant Pau, 24 Figueres Tel: 972678781



Sant Josep, 15 Figueres Tel: 972678781



C.C. Anec Blau Local A-14 Castelldefels Tel 936321687



Tres Creus, 164 Sabadeil Tel: 937273849

¿Quieres formar parte de nuestro sistema de franquicias?



I ESCUCHANOS I









Disponible aparir del 29 de Septembre II



## Lomás

Los + buscados de Edge

Tony Hawk's Project 8



Las perspectivas de reinventarse en lugar de revisarse (incluso después de todo este tiempo, sí) son encantadoras. ¿Se graduarán sus ideas en todos los formatos?

PS2, PS3, PSP, XBOX, 369, ACTIVISION

Lego Star Wars II: The Original Trilogy



Desde el original, ha pasado un periodo de transición a la próxima generación donde las consolas han tenido que sacar pecho. Repetimos caras felices y juego sin estrés.

The Club



Las muertes de Bizarre Creations parecen el antidoto ideal para las prostitutas de tribuna y el aburrido follaje del género FPS. ¿Podriamos tener a Cone Challenges, por favor?

#### FeoBonito

De "la arruga es bella" a "lo raro mola"

El futuro del entretenimiento electrónico



Bob Esponja, sobre el papel, carece por completo de atractivo, pero su gran éxito comercial prueba que los personajes que no son tan convencionales gustan tanto a los niños como a los adultos. ¿Por qué no utilizarán los videojuegos la misma táctica?

intendo está dedicando N todo un juego a la insaciable sed de cochinas rupias de Tingle (el Jar-Jar Binks de Zelda), que va a tener su propio juego: Tingle Rpg. Pero lo peor no es eso, no; lo desagradable son los dibujos: ni sonrisas de guerubines, ni colores monos (ni siquiera los abiertos encantos que te puedes encontrar en Pikmin). Todo lo contrario: colores marcados, sin matices, y chillones perfilan el gordo rostro de uno de los hijos tontos menos apreciados de la industria; su hinchada nariz roja hace que sus ojos abiertos como platos parezcan lascivos. Es diametralmente lo opuesto a la guia Disney de personajes bonitos: orejas grandes, nariz grande y frente pequeña. Trasero respingón y ojos juntos. ¿Es que acaso Nintendo ha perdido el norte?

Por supuesto que no. Es más, es tan sólo más de lo que ya se hizo con la reinvención de Wario. Los nuevos dibujos de Tingle tienen una energía e identidad que dista mucho del diseño más conservador de personajes de los videojuegos. Y le viene muy bien a una moda que éstos parecen ignorar. Basta con hacer zapping por canales como Cartoon Network o Niktoons para encontrar una lista de inadaptados

deformes, trastornados e inquietantes. Pero estos personajes no son marginados rechazados por todos, son un éxito comercial en toda regla. Desde Ren y Stimpy, los animadores se han dado cuenta paulatinamente del hecho de que el mundo entero adora a los frikis.

En los juegos, por supuesto, ya hay unos cuantos abanderados del amor feo. Elebits, otro de los juegos japoneses que está en proceso de desarrollo, es también parte de esta tendencia. Pero, en general, se trata de algo de lo que aún no nos estamos beneficiando, que los gustos de los jugadores sean más restringidos que los del público mayoritario. Y es algo en lo que, sorprendentemente, los animadores occidentales están menos dispuestos a ceder que sus colegas orientales; una extraña contradicción, puesto que siempre han sido los occidentales los que de vez en cuando se han desmarcado con su peculiar visión de las cosas.

Lo más interesante, puede que sea esta la respuesta a por qué aún no se ha creado otro icono que iguale a Mario, Sonic o Lara. Quiza haga falta un dibujo descaradamente feo y una ejecución insolentemente inepta para atraer la atención del mundo otra vez.



Call Of Duty 3

26

28

30

31

32

34

35

35



Gunpey Rebirth



Dark Messiah of Might And Magic

Dead Rising



Ryzom Ring



Bit Generations

Need For Speed Carbono 360, DS, GBA, PC, PS2, PS3, PSP, Wil

Hot PXL

PLATAFORMA: 360, PS2, PS3, PSP, WII
DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION
ESTUDIO: TREYARCH
ORIGEN: EE.UU.
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2006,
SIN CONFIRMAR PARA WII

### Call Of Duty 3

Treyarch moviliza a *Call of Duty* a través del barro normando para lanzar un ataque decisivo sobre los *shooters* para consola











Esta simple refriega recuerda a las peleas a cuchillos de Resident Evil 4; pero han prometido escenas más elaboradas, como desactívar una bomba o abrir un tanque alemán para lanzar una granada dentro.

all of Duty, el éxito para PC de Infinity Ward en 2003, engendró una serie de retoños para consola cada vez con más éxitos, hasta que el título aparecido el año pasado sobrepasó todas las previsiones, convirtiendo a la versión para 360 en el shooter en primera persona más importante de la plataforma. Eso proporcionó un impulso tremendo a la serie, y Activision se está dando prisa a la hora de reunir recursos para lanzar un ataque conjunto. Call of Duty 3 tiene un desarrollador (Treyarch, el solvente equipo interno que hizo Spider-Man y Call of Duty 2: Big Red One), un escenario (la ofensiva aliada en Normandía en el verano de 1944) y, en un antipático gesto hacia sus orígenes, es exclusivo para consolas. La intención es repetir éxito con el lanzamiento para PS3. Call of Duty 3 parece una de las apuestas más seguras de un catálogo de lanzamiento aún incierto.

Ya nos habíamos pateado antes la playa de Omaha, pero *Call of Duty 3* se concentra en la posterior campaña de dos meses, la más sangrienta de toda la guerra, justo hasta la liberación de París, y con un enfoque atronador y cinemático. Los momentos culminantes inicial y final son la entrada aliada en la destruida ciudad de Saint-Lô y la batalla decisiva por la bolsa de Falaise. Asumirás el papel de un soldado de infantería del Ejército de los EE.UU., un oficial de la S.A.S. británica, un miembro de la infantería mecanizada canadiense y el comandante de un tanque polaco. Estos protagonistas ofrecerán distintos estilos de juego y maneras diferentes de entender el honor militar en cada país.

nes rodeándote a muy corta distancia. El constante ataque a tus sentidos de los bombardeos aéreos resulta casi excesivo, pero el elegante desenfoque de la profundidad de campo y los efectos de acercamiento cuando ves un arma son tremendamente convincentes, y el diseño de niveles se ajusta a la esencia lineal de *Call of Duty.* 

Los programadores aseguran que habrá más control durante las secciones sobre vehí-

## El constante ataque a tus sentidos de los bombardeos aéreos resulta casi excesivo, pero los efectos de acercamiento cuando ves un arma son tremendamente convincentes

Si Treyarch está aportándo algo al juego, es una proximidad total: al enemigo, a las explosiones, al arma de tus manos. Una demostración del asalto estadounidense a Saint-Lô muestra una atmósfera impresionante, opresiva y claustrofóbica, que empieza con el espeluznante disparo a la cabeza de uno de tus compañeros, a centímetros de tu cabeza, mientras intentas recuperar la conciencia tras una explosión, y continúa con un ataque hostigante por un cementerio, con los alema-



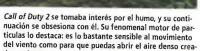
La vista para apuntar tiene una tremenda autenticidad táctil: un sutil desenfoque alrededor de tu objetivo provoca una mejor sensación de distancia que otros juegos.

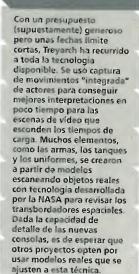












Horizontes escaneados

culos, bifurcaciones y persistencia de la acción sobre el entorno (restos, huellas sobre la hierba), lo que abre interesantes posibilidades multijugador. Pero lo dicen con la boca pequña. El principal añadido de Treyarch a la plantilla de Call of Duty es en los acontecimientos cinemáticos, impactantes y con un guión férreo: las "Battle Actions", un sistema al estilo Quick Time Event (QTE) para el combate cuerpo a cuerpo. El sencillo ejemplo mostrado (en el que tienes que luchar contra un soldado enemigo que arremete contra ti desde un portal) no deja atrás la primera persona pero, aun así, resulta algo discordante. Y es que estos momentos deberían estar totalmente integrados en el juego y contar con un ritmo bien coordinado para funcionar correctamente. Además, suponen una oportunidad ideal para usar los sensores de movimiento del mando de PS3, pero Activision aún no puede confirmar ni negar dichos planes, ni cualquier cosa que distinga a esta versión de la de 360.

No hace falta decir que la Wii requerirá una conversión mucho más cuidadosa, aunque todavía se sabe poco al respecto, aparte de que se ha prometido un juego a su medi-

da. Treyarch se está tomando su tiempo para integrar la calidad gráfica, configurar los controles (incluyendo la capacidad de intensificar esas escenas de combate cuerpo a cuerpo) y adaptar el contenido a esta consola. Será fiel al espíritu, si bien no a la letra, del juego para 360 y PS3 –lo mismo que ocurrirá con la versión para PS2- y se unirá a ellos algo más tarde, el año que viene. Parece que Activision se toma en serio el debut de tan importante franquicia en la nueva máquina de Nintendo. Más en serio, imaginamos, que el juego para PSP; siguiendo la tendencia a la baja de los lanzamientos multiplataforma para la portátil de Sony, se está desarrollando por separado y no se sabe nada acerca de él.

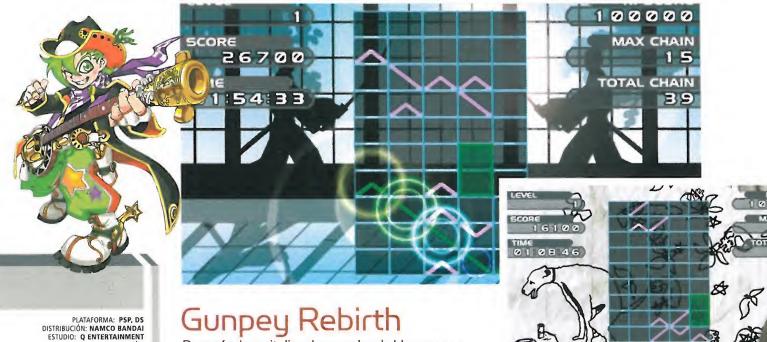
Dejando esa versión a un lado, todo apunta a que Call of Duty 3 será otra sólida historia bélica bien documentada, que se beneficiará de un enfoque de fidelidad histórica que aportará valor y profundidad a su retrato de la guerra. Los únicos con razones para quejarse serán, sin duda, los fans de los shooters para PC, que ahora podrán tachar a Call of Duty, y ponerla justo debajo de Far Cry, de la lista de éxitos peceros que han desertado de su origen.







Que el nombre y el rango de un compañero aparezcan en pantalla cuando les miras es un truquillo que añade sentimentalismo, pero debes luchar solo en esta batalla, aunque estés rodeado de compatriotas.



ORIGEN: JAPON LANZAMIENTO: OTOÑO 2006

Después de revitalizar los puzzles de bloques con Lumines y Meteos, ¿qué hará Q con un baile de líneas?



La idea de coincidir lineas de Rebirth no es nueva: debutó en la portátil WonderSwan, en 1999. Gunpey recibió su nombre en honor del creador de la consola Gunpei Yokoi, que murió en 1997.

on la aparición de Ninety-Nine Nights, Q Entertainment demostró su intención de dejar un lado los títulos estilosos y empezar a moverse en un terreno más tradicional del desarrollo de videojuegos. Pero, como sus coloridos juegos de puzzles han comenzado a acaparar el mercado y a crearse un hueco (está trabajando en secuelas -Lumines 2/Live- y un spin-off franquiciado -Meteos: Disney Edition-), no es una sorpresa que lance otro ejemplo de género, en esta ocasión la continuación de un tributo póstumo al diseñador de la Game Boy de Nintendo, Gunpei Yokoi.

Lo que no significa, claro, que malvendan el estilo (mejor dicho, estilos: ver más abajo) y la estructura de Gunpey Rebirth para aumentar los beneficios, sino para regular la expectación creada. Líneas angulosas suben por la pantalla a través de una rejilla cuyos

recuadros pueden moverse para conectar las líneas, con el objetivo de crear un camino continuo a través de las cinco columnas de anchura, antes de que una línea incompleta llegue arriba del todo y el juego termine.

Aunque la idea es común a las versiones de DS y PSP, hay una gruesa línea divisoria entre el estilo de las dos, con una diferencia visual aún más notable que la que hay entre la nitidez medida y fría de Lumines y la calidez y la violencia de las demoliciones de Meteos. Algo visible al instante en los respectivos logos del juego: Gunpey DS es una efervescente explosión de colores alegres y con hėroes aniñados que llevan banjos, sombreros cantosos y guitarras rosas con dibujos atigrados. En cambio, Gunpey PSP es más artístico, una colección de temas que dibujan una personalidad general en cuanto a estilo en aras del propio estilo, sin recurrir a caras alegres y extravagantes instrumentos musicales.

Unido a la distintiva habilidad de Q para la integración de los efectos de sonido y la música, no hay razón para pensar en ambos como nada más que un encargo ejecutado con elegancia que esperamos perpetúe (si no es que se basa en ella) la fascinante y estimulante cualidad hipnótica de sus anteriores juegos de puzzles, poco publicitados pero muy bien acogidos por el público.







Los fondos de la versión PSP (hay un total de 40 a elegir) tienen más animaciones que los de Lumines. Aunque reci-ben nombres como Dice, The Afroman in Friday's Café o 9Lazy Kangaroo, es difícil no hacer comparaciones con el mencionado juego de puzzles.



No está claro si habrá alguna concesión en los sistemas de control de cada una de las versiones de Gunpey Rebirth. El juego para DS seguramente podrá jugarse con mayor comodidad y eficacia usando el puntero, pero todo parece indicar que es un juego de puzzles que no exige demasiado al usuario.



ROCKSTAR GAMES
PRESENTA



## OCTUBRE 2006









#### WWW.CANISCANEMEDIT-ELJUEGO.COM









Dark Messiah of Might and Magic

Arkane y Kuju te enseñan a moverte por el mundo de la espada y la brujería





La perspectiva en primera persona añade un aspecto extrañamente gulliveriano a tus actos; no hay más que ver la enorme naturaleza de muchas de las estructuras (y monstruos) que aparecen en pantalla. Los escenarios son ricos en detalles, pero no son imaginativos en exceso.

PLATAFORMA: PC
DISTRIBUCIÓN: UBISOFT
ESTUDIO: ARKANE STUDIOS/
KUJU SURREY
ORIGEN: FRANCIA/REINO UNIDO
LANZAMIENTO: OCTUBRE 2006



El título de Ubisoft da un pictórico nivel de atención a la interacción entre la luz v la oscuridad. El mundo exterior luce requemado por un sol abrasador. mientras en los interiores la atmósfera es friamente opresiva: ambos extremos reflejan tu vulnerabilidad. Pero todo tiene su función: el efecto de claroscuro de los contrastes obliga al jugador a percibir muy bien dónde está en cada momento, algo crucial para evitar muchas de las trampas de los diseñadores

ener a dos desarrolladores trabajando en lados distintos del Canal de la Mancha parece la mejor forma de conseguir un juego con personalidad dividida; sin embargo, *Dark Messiah of Might and Magic* sa salido coherente. Mientras Arkane Studios, en Lyon, se encarga de la campaña para un jugador, Kuju Surrey ha trabajado en el modo multijugador. Pero ambos equipos tienen el mismo objetivo: hacer de la estrategia una parte central de la acción.

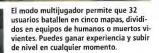
Sólo hay que echar un rápido vistazo al modo para un jugador. Un pueblo duerme: espesas nubes nocturnas llenan el cielo, y las ventanas ámbar de una iglesia brillan amenazadoramente en la distancia. Empiezas en una callejuela cubierta de musgo y debes quitarte de encima a un ejército de enemi-

Aunque el juego a veces es puro *Thief* (tampoco sorprende, al estar implicado Randy Smith), el gameplay recuerda al gemelo de la serie, *Deus Ex*, con trucos ambientales que la convierten en una aventura relativamente controlada.



gos. Abrirse paso a lo bestia, lanzando hechizos en todas direcciones, sólo sirve para que te venzan de inmediato. Para ganar debes usar la inteligencia: primero evalúas la situación escondido desde una posición ventajosa, después lanzas unas flechas rápidas y, sólo entonces, bajas para eliminar a los rezagados. Conviene fijarse en el entorno, por si puedes ahorrarte trabajo disparando a las plataformas que sostienen a los enemigos o quemando pilares para derruir los tejados. Aunque algunos elementos tienen un comportamiento preestablecido, es innegable el atractivo de la apuesta del desarrollador de tratar cada batalla como un puzzle.

tratar cada batalla como un puzzle. El modo multijugador, influido por Battlefield, destaca lo mismo pero lo incluye de otra manera. Las clases de personaje, au-



sentes para un jugador, obligan a los equipos a pensar en el uso estratégico de los usuarios individuales. Hay cinco clases diferentes (sacerdotisas, magos, arqueros, asesinos y guerreros, cada uno con un tipo de ataque) que se interrelacionan bien, lo que asegura que el éxito se base tanto en conseguir un equipo equilibrado como en asegurarse de que las flechas vayan en línea recta.

El centro del modo multijugador es Crusade, que en esencia es una minicampaña repartida entre cinco mapeados, en el que la victoria significa pasar al siguiente mapa, y la derrota, retroceder al anterior. Estos mapeados son tan detallados y atractivos como los entornos para un jugador, y las batallas ofrecen una tensión frenética, al estar basadas en la búsqueda continua de posiciones antes de poder ocuparse del enemigo. Además de los Deatchmatch, Crusade ofrece múltiples oportunidades de resaltar los sólidos logros del juego en el combate cuerpo a cuerpo en primera persona.

Con su lanzamiento a la vuelta de la esquina, Dark Messiah sigue mostrando una coherencia admirable, un mérito que hay que reconocerle, pese a estar realizado por dos desarrolladores distintos. Aunque los elementos de exploración libre resultan demasiado cuadriculados como para permitir auténtica improvisación, el juego aún está progresando para llegar a ser una montaña rusa atractiva y atmosférica, independientemente del número de jugadores implicados.



## Dead Rising

Ya es temporada de caza en Capcom, con toneladas de carne. La oferta del día es el exterminio de zombis

esde una escalofriante pantalla inicial digna de las visiones de Romero de los muertos vivientes, pasas a un corto viaje en helicóptero sobre la ciudad de Willamette para asistir a la tradicional masacre zombi que empieza a diezmar brutalmente a su población. Es una corta oportunidad para familiarizarte con la cámara del reportero gráfico y personaje principal, Frank West (además de con la promesa de Dead Rising de ofrecer ingentes cantidades de muertes), antes de que te dejen en el helipuerto del centro comercial Parkview Mall. Es en ese preciso instante cuando comienza la ya legendaria libertad de Dead Rising.

Abajo: En todo zombi se esconde un parásito, y en cada "rebaño" de muertos vivientes hay una reina parásito. Esto puede salvarte, ya que aplastar a la reina hace que todos los enemigos cercanos pierdan las cabezas



Ante Frank está el camino de miguitas de la historia del juego, pero sobre todo puede dar rienda suelta a una orgía de violencia, escarbando en un sensacional equipo de armas. A Frank se le asignan objetivos en forma de Scoop Events, que normalmente son una de tres cosas: una búsqueda relacionada con la trama, un superviviente situado en algún lugar del centro comercial o alguien de un grupo de psicópatas. Éstos son humanos dementes y desmadrados, compuestos por una serie de maníacos hábilmente modelados, a menudo terroríficos, que encabezan los enfrentamientos con minijefes.

Esa orgía de violencia inevitable acentúa lo que más se ha comentado de este título: que tiene un ojo fantástico para la violencia bullanguera y los chistes desenfrenados. Las cabezas aplastadas dejan escapar fuentes de sangre, y los "¡plafs!" de los zombis cavéndose por las escaleras o desde las plataformas más altas resultan aún más divertidos de lo que cabía esperar. Blandir una sombrilla en medio de un tumulto produce todo tipo de







Para conseguir experiencia es mejor guiar a la gente a una zona segura que rebanar cuellos zombis. Entre las habilidades que puedes desarrollar está surfear sobre las masas o aprender llaves para zafarse de los abrazos.

ruidos galopantes, mientras que encontrar un sable inicia uno de los pincha y corta más memorables del mercado: desde la perspectiva de un juego con libertad de acción, este juego es tanto el terreno de juego de un carnicero como un centro comercial infestado.

El bate de béisbol es efectivo como garrote, pero si mantienes el botón de ataque, Frank se pone en posición de batear, preparado para conseguir un home run a costa de una cabeza y arañar unos puntitos de bonificación. Si chutas una pelota de fútbol, rebotará entre los cadáveres, lo que potencialmente puede darte un combo de muertes. Clava una alcachofa de ducha en una cabeza y chorreará sangre por sus orificios.

Aunque los errores del juego también saltan a la vista con rapidez –como el sistema de inventario, algo complicado de manejar-, Dead Rising cuenta con un tono global muy bien ajustado, y supone una progresión en lugar de ser una reiteración de ideas establecidas, lo que le permite seguir siendo un juego prometedor.



PLATAFORMA: 360 DISTRIBUCIÓN: EA PRODUCCIÓN: CAPCOM ORIGEN: JAPÓN LANZAMIENTO: YA A LA VENTA



Flash cordón

Las secciones fotográficas del juego se utilizan para acumular puntos de experiencia del jugador, que sirven para conseguir mejoras y una ampliación de habilidades, lo que es más bien poco interesante. Pero, detras de ello, y como en el resto de Dead Rising, hay detalles entretenidos y muy bien realizados. A cada fotografia que haga el jugador se le atribuye un genero -terror, brutalidad, comedia/toma falsa, drama e incluso erotismo--, con círculos de distinto tamaño indicando el valor de cada elemento del plano. Se puede encontrar un libro que revela la condición de las oportunidades fotográficas de los alrededores, sacando a la luz todo el esfuerzo aplicado en este aspecto.



## Haciendo caminos

Puedes agrupar PNJs y monstruos para que actuen como una unidad. Incluso puedes conseguir que sigan los caminos, que están indicados con flechas, o decidirte por delimitar ciertas zonas en las que vaguen aleatoriamente. Para crear los quiones dispones de un enorme abanico de opciones para los movimientos de estos personajes, como hacerlos caminar o correr, o controlar el comportamien to de la Inteligencia Artificial y dictar cómo reaccionarán ante objetos.





El sistema "arrastrar y soltar" ofrece una visión clara y nítida, de forma inmediata, de cómo el escenario toma forma. Desde el momento en que los objetos están en posición, las hojas se mueven con el viento, los pájaros cantan y las ranas saltan de un lado para otro.

## Ryzom Ring

La primera expansión de Ryzom convierte al jugador en creador



on su plan a 15 años y su mundo en constante evolución, The Saga of Ryzom siempre ha intentado distanciarse del campo monopolizado por WarCraft en los MMO. A pesar de contar con una beta mediocre y tener que luchar para conseguir suscriptores, el título de Nevrax tiene un buen puñado de seguidores y sigue haciendo fascinantes elecciones, como Ryzom Ring. Esta primera expansión, disponible gratis para suscriptores, tiene el primer editor de contenido abierto del género, lo que permite crear y controlar escenarios on-line.

Es una decisión valiente. Al dar a los usuarios las llaves del reino existe el peligro de que escojan pegarle fuego. Así que el desarrollador ha priorizado el equilibrio entre la libertad del jugador y mantener la integridad del mundo consolidado. Ryzom Ring no permite la creación de terrenos; los jugadores deben escoger entre una variada gama de mapeados. En dichos espacios pueden colocar objetos (edificios, PNJs, monstruos e incluso flora y fauna), generar eventos y crear

misiones. Todos los elementos se escogen de menús, y los diálogos se escriben y asignan a los PNJs con unos pocos clics.

Las herramientas parecen muy accesibles: el sistema de "arrastrar y soltar" permite una gran inmediatez, y aprendes a usarlo en unos segundos. Aun así, son muy completas: puedes modificar casi cualquier faceta, y es posible crear grandes argumentos, de varios actos, distribuidos por diferentes mapeados. Está claro que la propia Nevrax va a usar Ring para crear nuevos contenidos.

Los desarrolladores aseguran que se puede tardar un día en construir un guión

Al probar tu escenario "a medida", tienes la opción de cambiar cuando quieras entre la tradicional perspectiva y un nuevo punto de vista para "maestros de las mazmorras". Este último permite movimientos más rápidos y





Usando la interfaz "arrastrar y soltar" y una serie de menús, los jugadores pueden pasar de crear sus argu tos a probarlos de forma casi instantánea. En cuestión de minutos tienes un pueblecito perfectamente diseñado.

medianamente sólido, y otro día más en probarlo. Entonces pueden ponerse al alcance de cualquiera como regiones on-line. Aunque seguramente Nevrax limitará el alcance del juego mediante algún sistema de control o ciertos controles de calidad, Ryzom Ring se está desarrollando como una herramienta extremadamente accesible. Además, le ha dado a Nevrax algo que nadie más en el mundo de los multijugadores masivos on-line tiene, a pesar de que un editor de contenidos pueda parecer una forma poco atractiva de atraer a los jugadores novatos hacia el género.

Lo que ya es más difícil de juzgar es el efecto que un conjunto de herramientas tan potente tendrá sobre la comunidad de multijugadores masivos. Si las misiones se reducen a sus componentes más básicos –lleva el objeto A a un PNJ para que active un diálogo y recibas el objeto B-, pueden resultar una peligrosa revelación del prosaico mecanismo que oculta la lujosa cortina del juego. Pero también indicarán que Ryzom Ring puede ser algo más que un paso adelante en el entretenimiento on-line creado por usuarios: puede también ser una crítica fascinante e incisiva del mismo género en sí mismo.

La vida es móvil. Móvil es Vodafone.

Esta temporada sólo con Vodafone livel de titular en todos los partidos



## FIFA 07

Vodafone livel

1 La 2 La 3

4 pa 5 May 5

7 Para San war 9

vudafene
 FIF/
dafone livel con 3G

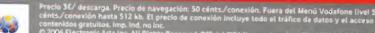
Ha llegado la hora de descargarte en exclusiva en tu móvil **Vodafone live!**, el mejor videojuego de fútbol, con gráficos más realistas, un control de balón espectacular y ahora, con el nuevo modo temporada, para que no te canses de meter goles.

Encuéntralo en tu Menú Vodafone Olive! → Videojuegos o envía JUE FIFA07 al 521

Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar al Menú y navegas gratis sin límites.

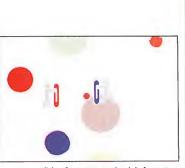
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live

También disponible para tu consola



M. Manufactured under tilense by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under tilense by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under tilense own The International Federation of Professional Feotbellers "(FIPPro)", national teams, clubs, and/or negues. Made in EU, All sponsored products, company names, brand names, trademarks and logos are negues. Made in EU, All sponsored products, company names, brand names, trademarks and logos are negues. Made in EU, All sponsored products.





minimalista como lo hace con su jugabilidad basada en Pong, y el resultado es el más deficiente de este primer Bit Generations.





PLATAFORMA: GBA DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: SKIP ORIGEN: JAPÓN LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE EN JAPÓN, SIN LANZAMIENTO EN EUROPA



La primera demostración comercial de Nintendo de esta linea incluía un par de auriculares en cada estación de juego por una razón: el sonido de Bit Generations es un elemento tan definitorio del titulo como sus gráficos o el diseño del juego en si. Las carreras de Dotstream estan marcadas por un envoltorio sonoro que acompaña a su partitura de pura y dura Game Boy, en la que cada acelerón, choque o desaceleración se une a florituras musicales. Los avances por las "fases" de Dialhex van acompañados por los bucles electrónicos tipo jazz más suaves que iamás han sonado en una GBA, empezando lentamente para eclosionar a medida que vas eliminando hexágonos. Y en la banda sonora de Boundish sobresale un

pitido constante que se re-

electrónico

fleja en el partido de paddle

## Bit Generations

Ya sea en la ranura para cartuchos de la GBA o de la DS, la colección de Skip muestra que ser sencillo está de moda

I minimalismo requiere un "toque" constante y seguro para conseguir el equilibrio justo entre el ahorro deliberado y las carencias intencionadas. La primera hornada de la serie Bit Generations de Nintendo hace una apuesta peligrosa al evocar cierto estilo tecno-chic, optando por fondos austeros con colores planos y elementos pixelados, lo que contrasta con los extravagantes envoltorios que Q Entertainment usa en sus juegos de música o puzzles.

De los tres juegos incluidos en esta primera hondonada, Dotstream es, sin duda, el





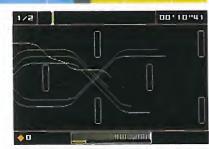
Dotstream dispone de un sorprendente surtido de sutilezas para tener un aspecto tan modesto. Sólo un color puede ocupar cada linea; si cambias al mismo tiempo que tu competidor, uno rebotará: una traslación a los 8 bits de las peleas de un juego de carreras.

que ofrece más posibilidades y el más gratificante en sentido tradicional. Aunque tienen el aspecto de un juego de carreras, con GPs de cinco carreras desbloqueables, no hay que estar pendiente de acelerar ni de no salirse de la pista, ya que se se trata de un ejercicio cerebral que consiste en escoger la línea lumínica de deslizamiento más recta para atravesar los entornos vectoriales. Cualquier movimiento superfluo desacelera tu punto y tienes escasos power-ups para modificarlo. Sin embargo, también es el desafío más decepcionante del conjunto, ya que su primer GP te da una falsa seguridad, como compruebas cuando te lanzas de cabeza a un territorio más complicado y lleno de obstáculos que interfieren en tu camino.

BOLINDISH

La sorpresa es que Dialhex, que en principio parece el más convencional en cuanto a diseño, demuestra tener la mayor fuerza de esta serie inicial. Y es que alcanza la armonía con una mezcla de simplicidad de objetivos -girar los triángulos que caen para crear hexágonos de colores- y una dificultad progresiva, creando de esa manera un juego de puzzles que es a la vez familiar y refrescante, ya que sus formas, poco tradicionales, te obligan a pensar en nuevas maneras de enfrentarse a viejos problemas; algo parecido a lo que ya Lumines hizo antes. Es un juguete inteligente y de adicción infinita, en parte gracias a una interfaz sin distracciones, lo que te permite volcarte a fondo en el juego.

Es Boundish el que se inclina más hacia el lado oscuro del minimalismo. Partiendo de la idea de que Pong está en los cimientos del videojuego, Boundish intenta -de forma valiente pero con un enfoque algo erróneo- actualizar la fórmula básica en cuatro de sus





Dialhex es tremendamente absorbente, no puedes dejar de pensar en el hexágono de luz. Su sencilla belleza lo hace casi más dificil: el fondo llenándose de colores no produce la misma ansiedad disparadora de adrenalina como un pozo de Tetris llenándose de extrañas formas.

cinco minijuegos, diluyendo la pureza de Pong con unas palas dobles que tienen libertad de movimientos, rebotadores y una superficie de 12 pulgadas. Como siempre ocurre, añadir un segundo usuario mejora la experiencia, pero lo aburrido que es el modo para un jugador eclipsa a los cuatro. El quinto juego, de malabares básicos hacia adelante y atrás, es un retroceso a lo Game&Watch que no estaría fuera de lugar como prueba desbloqueable para Wario Ware, pero, como punto fuerte de una colección de cinco juegos, no elimina la sensación de carencia que transmite todo el paquete.

La segunda serie de Generations promete diseños aún más audaces que los de esta primera hornada, pero parece que el grandioso experimento de Nintendo de apostar por un estilo minimalista a la moda ha colocado sus bits en los lugares adecuados.



### Hot PXL

La falta de imitadores de *Wario Ware* da cierto margen a esta descarada apuesta de zSlide

nos microjuegos presentados con una frase corta que explica de antemano al jugador una tarea sencillota? ¿Tener que ejecutarla en un límite de tiempo muy estricto? ¿Y sin usar nada más complicado que la cruceta y un botón principal? No tiene que avergonzarse de ser un clon de Wario Ware, en primer lugar porque a menudo se utiliza la palabra "copia" en un sentido equivocado, y en segundo lugar porque, como sucede con GTA, es un juego que se basa en una idea lo suficientemente rica como para nutrir a todo un género. El pro-



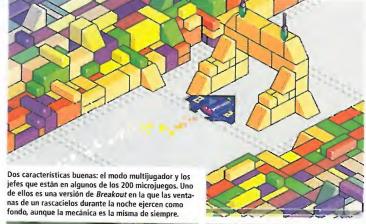
No hay que temer que este juego repela a los que tienen fobia a los juegos localizados en la calle; visualmente transmite una confianza que acabará con el rechazo,

blema es que pocos han intentado llevar la fórmula de *Wario Ware* por otros derroteros.

Pese a que toma directamente su inspiración de la cultura de la calle y el "estilo de vida digital", Hot PXL ofrece cierta variedad visual, por encima del enfoque de su tema principal. Hay, además, momentos de evidente inspiración en el "todo vale" de la maratón de microjuegos de Nintendo, cambiando continuamente de estilo de juego y de perspectivas. Pero gracias a la calidad de la pantalla en comparación con las portátiles de Nintendo, su arte pixelado resulta menos atractivo, y el resultado es una declaración de estilo que arrastra demasiados complejos. Del puñado de juegos ofrecidos en esta versión previa, algunos consiguen ser instintivos e interesantes, mientras otros son obtusos hasta el punto de que necesitas fallar en ellos para descifrar en qué consisten. O sea, que hay tanta variedad de calidad como de estilo de juego. El acceso al UMD es algo que tiene que cuidarse si, de manera similar a Wario Ware, Hot PXL pretende aumentar el ritmo del juego a medida que completas más y más juegos de forma sucesiva.



PLATAFORMA: PSP DISTRIBUCIÓN: ATARI ESTUDIO: ZSLIDE ORIGEN: FRANCIA







PLATAFORMA: 360, DS, GBA, PC.

PSP, PS2, PS3, Wii DISTRIBUCIÓN: EA

ESTUDIO: FA

## Need For Speed Carbono

Un ejemplo del juego de carreras callejeras de EA para la nueva generación avisa de los peligros de conducir a oscuras

I nombre del último Need for Speed se refiere a Carbon Canyon, un precario tramo de la autopista de California, pero también a la marca que los corredores callejeros dejan al quemar neumáticos sobre el asfalto... por no hablar de las que dejan los coches accidentados en el borde de un barranco. También parece haberse transmitido a la parte visual del juego, con una noche constante más oscura de lo que cabría esperar en la nueva generación.

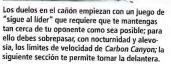
No sería tan molesto si las capturas pre-

vias de NFS no estuvieran repletas de un resplandor otoñal, o si la recreativa de NFS: Hot Pursuit, situada a la entrada de la sala de pruebas de Carbono no fuera un recordatorio en baja resolución y colores saturados del aspecto "preurbano" de la serie. Pero las prioridades de la cultura automovilística han cambiado las carreteras abiertas por las calles cerradas, y el estilo del fabricante por el exceso de modificaciones: de ahí que, en cuanto a opciones de personalización, Carbono resulte asombroso, ya que introduce el equiva-

lente tunero a las herramientas de creación de rostros de EA Sports. Puedes cambiarles cualquier aspecto, y luego te resulta difícil no soltar algún improperio cuando un choque levanta la pintura de tu carrocería.

Un destino más peligroso te aguarda en el cañón, con duelos en carreras en las que no puedes ni pestañear a través de una oscuridad casi impenetrable. Junto a las funcionalidades a lo RPG que te permiten formar un equipo de carreras —la charla por radio anima mucho las carreras callejeras, como si fuera una pelea sobre cuatro ruedas—, Carbono no se limita a ser un capítulo recauchutado. Aun así, sin haberle echado un ojo a sus diseños (que, han prometido, pronto se desvelarán), es fácil que lo parezca.

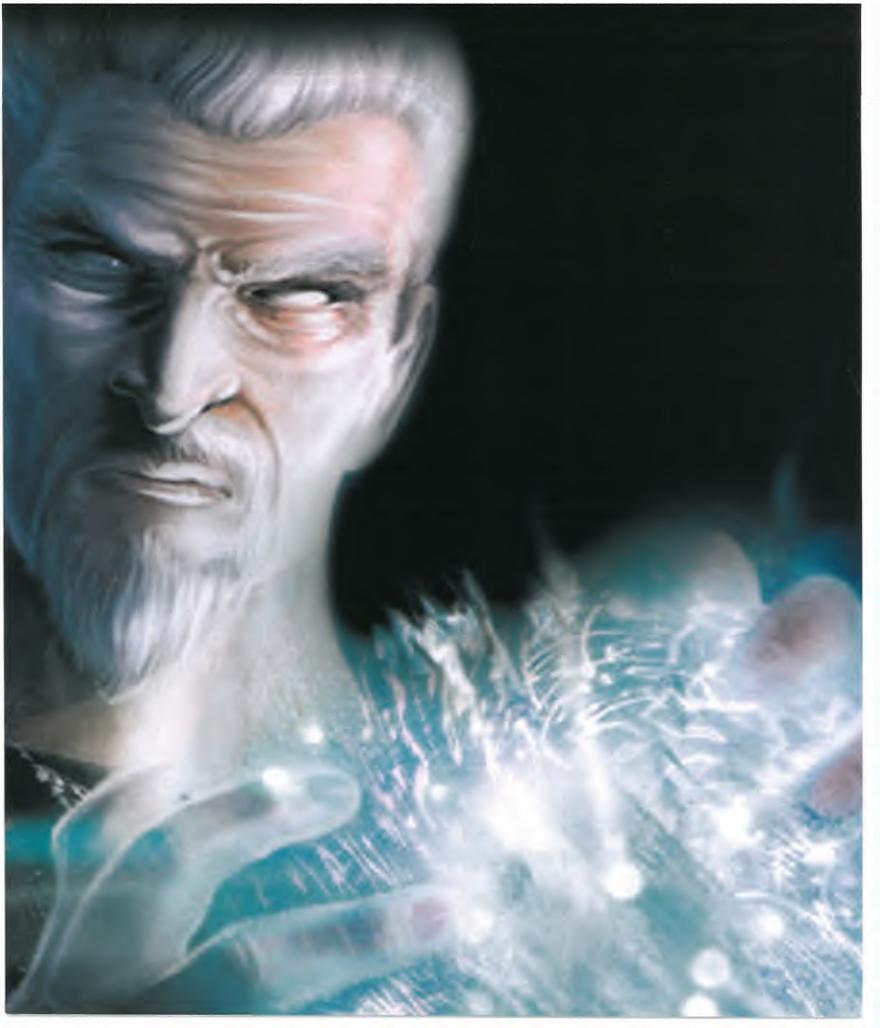






A pesar de que ha sido creado también para las consolas de nueva generación más que tratarse de una modificación del Most Wanted del año pasado, es curioso que Need for Speed Carbono no haya evolucionado por el camino que se esperaba: una inspiración de EA en Michael Mann... o tal vez en Michael Bay.





JOWOOD PRODUCTIONS
PRESENTS

A PIRANHA BYTES GAME





20 Octubre, 2006







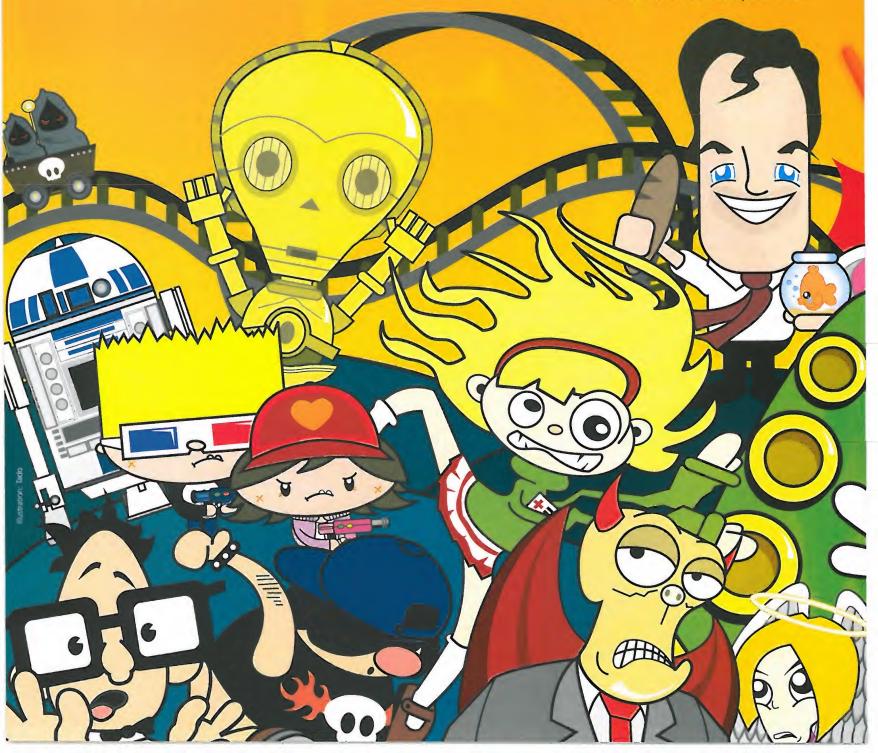




# UNA NUEVA CRUZADA

TRAS UN CAMBIO DE ESTRUCTURA, DE PERSONAL Y DE UBICACIÓN (A UNA RELUCIENTE SEDE NUEVA), LUCASART ESTÁ LISTO PARA RECUPERAR SU ESPÍRITU PIONERO

e divisa una vista espectacular desde el comedor del Letterman Digital Arts Center, la nueva sede en San Francisco de la mayor parte de las empresas de entretenimento de George Lucas, entre ellas, su veterano distribuidor y estudio de juegos. LucasArts. Un vistazo a través de las tres paredes de cristal de su inmensa cafeteria muestra una sugerente perspectiva sobre el puente Golden Gate entre una niebla azulada que se aferra a la bahia y desafía el viento de la cristal na mañana del norte de California. En línea recta, muy cerquita, se alza la estructura clásica del Palacio de las Bellas Artes, que refulge bajo el sol como una escultura de bronce A la derecha, el puntiagudo edificio de oficinas de la Transamerica Pyramid marca la



silueta de los rascacielos de la ciudad. Tal vez sea el único lugar de San Francisco en el que puedes ver estos tres símbolos de la ciudad a la vez, son hitos que simbolizan, respectivamente, la ingeniería, el arte y el comercio, los tres pilares de los negocios de California en general.

Ninguna empresa lo simboliza mejor que la renaciente y decidida LucasArts. Tres equipos internos están trabajando en otros tantos proyectos (un juego de Indiana Jones, otro de Star Wars, y un título original que está en fase de "incubación") que pondrán fin a un período de años de poca actividad el comienzo lo marcará indy el verano que viene. Si de este juego se

sabe bien poco, de los otros, absolutamente nada se había de Star Wars (La Guerra de las Galaxias) al mismo tiempo que la nueva serie televisiva de la franquicia, pero podria ser simple coincidencia. La empresa confia en que sirva para restaurar los ideales con los que nació LucasArts' tecnologia de vanguardia, un guión impecable y atractivo para todos los públicos ingeniería, arte y comercio. Mostrando una gran visión de futuro, el padre de La Guerra de las Galaxias fundó allá por 1982 el Lucasfilm Games Group (posteriormente denominado Lucasfilm Games y LucasArts) Inicialmente trabajó con Atari, y posteriormente por cuenta propia, como estudio de desarrollo capaz de distribuir por si mismo. Así comenzó más de una década de enfebrecida innovación interna que unia tecnología (hay que recordar los experimentos pioneros con generación mediante procedimiento fractal, la legendaria interfaz SCUMM de point and click, o su temprana exploración de las posibilidades del CD-ROM) con el deseo de profundizar en la humanidad, el humor y la sofisticación del guión del videojuego. Era tal la energía y la sed de originalidad de la compañía que tardó más de diez años en hacer su propio juego de Star Wars, dejando que los estudios independientes manejaran la licencia, y, cuando por fin se decidió, cieó

el superlativo X-Wing, Pero cuando los años 90 acabaron y el segmento de aventuras dejó de ser cosa de coser y cantar, la plantilla de desarrollo interno de LucasArts menguo, la calidad de los juegos se resintió y la compañía recurrió a externalizar su creciente gama de spin-offs de Star Wars "Nos volvimos muy, muy pequeños", recuerda moviendo la cabeza Peter Hirschmann, vicepresidente de desarrollo y mano derecha del presidente de la casa, Jim Ward

Las cosas empezaron a pintar mejor en 2002, cuando George Lucas instó a realizar una reestructuración, animando a la compañía a empezar a hacer planes para la siguiente genera-





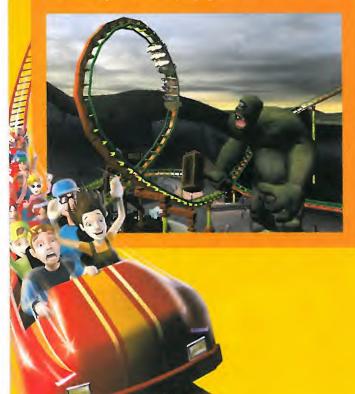
## THRILLVILLE

Junto con el juego musical Traxion, de Kuju, para PSP, que generará minijuegos accionados por ritmos de tus propias canciones, Thriliville continua por el camino de atraer a un público masivo y de todas las edades que ya comenzó con Lego Star Wars, y que LucasArts parece encantado de dejar en manos británicas desde entonces. Frontier, de David Braben, está trabajando con la experiencia de su Rollercoaster Tycoon para llevor el simulador temático a las consolas (concretamente a PS2, Xbox y PSP) para finales de este año, y en un formato muy diferente.

Var el simulador tematico a las consolas (concretamente a P32, XXXX y PSP) para finales de este año, y en un formato muy diferente.

Para empezar, explorarás el parque e interactuarás con los visitantes en tercera persona (ya sea como el joven director o como cualquier otro que contrates). Esto, junto con una estructura progresiva de misiones, debería conseguir que los jugadores de acción se sientan cómodos con el título. En segundo lugar, están los miinijuegos, desde los más evidentes juegos arcade y galerías de disparo hasta otros incorporados con más sutileza, competiciones de kart, cheerleaders para elevar la moral del cliente y puzzles en el circuito colocados para el mantenimiento de la tensión: estarán disponibles desde dentro del parque, con una simulación en tiempo real que sigue siendo imbatible, o en multijugador.

Frontier ha trabajado mucho y muy duro en la interfaz de construcción de la montaña rusa y el resultado ya parece tremendamente aerodinámico—que es como tiene que estar para que lo prueben niños de ocho años—, mientras que los elementos de la simulación social ofrecen una agradable sencillez y un atractivo al estilo Sims. Thrillville puede no parecer sobre el papel la propuesta más seductora, pero tiene un gran aspecto, es enormemente extenso y debería mantenerse muy por encima de la idea que se tiene del típico juego para niños de hoy día.







Las salas del campus estan decoradas con creaciones y modeios de Industrial Light & Magic (izquierda), y pósters de películas de la colección personal de George Lucas. El parque de esculturas que lo rodea está generosamente abierto al público (derecha).

ción de consolas y reforzando sus equipos internos. El nombramiento como presidente de Ward, responsable de marketing de Lucasfilm, dos años después, fue otro catalizador del ambiente de la casa, pues el áspero ejecutivo subió la temperatura en la compañía con un programa agresivamente populista (ver la entrevista en el número pasado). Esto coincidió con algunos encargos externos mucho más imaginativos y exitosos, como el majestuoso Knights of the Old Republic de Bioware, el popular Battlefront de Pandemic y el sorprendente Lego Star Wars de Giant, capaz de revivificar la marca La Guerra de las Galaxias en el mundo del videojuego, y otorgar a LucasArts va a ser la simulación, porque con esa potencia adicional puedes comenzar de verdad a crear cosas que son, y perdón por utilizar un adjetivo tan manoseado, emergentes

"Tenemos esta idea global del gameplay por centímetro cuadrado. Todos hemos jugado con juegos donde destaca detallitos tan divertidos y tan graciosos que te lo pasas mejor con ellos que en completar otros juegos. Y, en ocasiones, esa emoción se debía a que no se trataba de algo binario, lineal, sino que se ajustaba a una serie de variables.... No voy a ponerme en plan Game Developers Conference [imita unos ronquidos], pero la clave es que se le permitía al jugador usar

# "GASTAR DINERO PARA AHORRAR TIEMPO ES LA MEJOR INVERSIÓN"

su mayor éxito de crítica y de ventas en años. Incluso hubo, gracias a *Mercenaries* (de nuevo de Pandemic), algo de IP fresco. La transformación se completo hace un año, cuando LucasArts—junto con Lucasfilm y su filial dedicada a efectos especiales, Industrial Light & Magic (IŁM)—, se trasladó desde el aislado rancho Skywaiker a un campus nuevecito en el corazón de San Francisco, y comenzó a reclutar gente en serio. Pero ¿qué estaban haciendo exactamente esos equipos internos?, ¿suponía esperar demasiado que lograsen volver al espíritu independiente y visionario de la edad dorada de LucasArts?

La respuesta de Hirschmann es un enfático no. De hecho, los grandes cambios comenzaron con un reenfoque sobre la innovación tecnológica -específicamente, la generación de procedimiento de contenido en tiempo real-, que supone un eco exacto de los dos primeros títulos de la casa, de inspiración fractal también, de hace más de 20 años: Ballblazer y Rescue on Fractalus! "Allá por 2002, cuando nuestro relanzamiento, George preguntó: '¿Qué plan tienes para la próxima generación?' Le respondimos que creemos que el futuro de los videojuegos está en la simulación. Dimos por sentado que todo va a tener un aspecto genial, que va a ser difícil hacer juegos feos, sencillamente porque vas a tener cosas como sistemas de materiales e iluminación que ayudan muchísimo visualmente No se trata de cuántos triángulos haya en un trabajo. Y si todo el mundo va a ofrecer juegos de aspecto bonito, ¿dónde está la nueva oportunidad que prometen estos equipos? La respuesta

su imaginación y su creatividad, como sucede, por ejemplo en X-Com o Half-Life (me pasaría jugando horas y horas sólo por ver qué pasa, porque la inteligencia artificial es muy buena".

Como había poco trabajo I+D interno, LucasArts empezó a comprar tecnologías que le ayudaran a crear los escenarios de juego que buscaba, en permutación infinita ("Tenemos la filosofía de que la mejor inversión es gastar dinero para ahorrar tiempo, y no sufrimos ningún

# **BELLAS ARTES**

En los últimos años había menos estudios internos deLucasArts, con pocos lanzamientos dignos de mención, pero su pedigri es uno de los más respetados y originales del desarrollo estadounidense. Sigue leyendo para descubrir los 12 clásicos logrados en un cuarto de siglo de aventuras en el entretenimiento digital.







tipo de síndrome sobre 'lo no inventado aqui", aclara Hirschmann). Encontró dos tecnologías. La primera es Euphoria, de NaturalMotion, un motor de animación en tiempo real -o, como LucasArts la llama, "inteligencia artificial biomecánica" - que permite que los personales reaccionen a cualquier situación siguiendo un sistema de normas físicas y de comportamiento, en vez de rutinas de animación predefinidas (ver la sección A fondo del número pasado) La segunda tecnologia es Digital Molecular Matter (DMM), de Pixelux, un sistema de física material que sustítuye o interactúa con la física tradicional de cuerpos rigidos, y puede reproducir, con inmeiorable precisión, el movimiento, fractura y distorsión de cualquier sustancia, sea madera, metal, gelatina o carne. DMM es exclusiva de LucasArts hasta 2008. Ambas tecnologías se usarán en los próximos títulos de Indiana Jones y Star Wars.

Puede que no sean tecnologías inventadas en la empresa, pero LucasArts ha realizado una inversión considerable tanto de tiempo como de dinero en ambas. "NaturalMotion tenía Endorphin y pensamos: 'sı esto funcionara en

tiempo real, sería justo lo que estamos buscando' -recuerda Hirschmann-. De modo que enviamos a unos tios a Oxford, y eran tan listos que tuvieron la misma idea y buscaron una manera de superar los límites. Así que trabajamos dos años con ellos enganchando ese material tan bueno en un entorno de juego. Corrimos un gran riesgo al decidir que nuestros juegos partirían de una IA biomecánica que controlaría la animación y los comportamientosº

"Lo mismo sucedió con Pixelux y DMM -prosigue el enérgico Hirschmann, que llegó a LucasArts procedente de la compañía Amblin Entertainment, de Steven Spielberg, donde escribió y produjo el primer Medal of Honor- Pixelux surgió cuando uno de nuestros chicos estaba en una fiesta –una sesión de planificación de Burning Man-, se puso a hablar con alguien que le dijo 'yo conozco a esta gente que está en este tema, ésta es su web' Al dia siguiente la vimos y nos quedamos. '¡Ay, madre! Si esto hace lo que se supone que hace...' Gracias a los dioses, estaban cerca de nosotros, pasamos con ellos un par de días, y a mitad de la presentación hicieron este comentario: 'Cuando lo utilicéis, tenéis que

tener cuidado de que el contenido tenga una estructura sólida, porque, si la casa no está bien construida, se hundirá' Les miramos y les dijimos: 'Nosotros creemos en vuestra idea' Quedamos todos encantados Hace como un año se trasladaron para trabajar aquí, y ha sido genial trabajar con ellos".

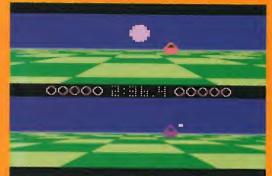
Trabajar con tecnologías tan impredecibles presenta un inmenso desafío de diseño: ¿cómo impides que el jugador rompa todo si puede romper cualquier cosa?, ¿cómo estructuras la acción si los enemigos se mueven siguiendo su propia lógica? Usando el ejemplo del propio Hirschmann, si puedes convertir una pared en hielo y romperla para escapar de tus enemigos, cómo impides que los jugadores se salten un nivel entero? No hay todavía respuestas concretas y está por determinarse la proporción exacta del juego a la que se le aplicará tecnologia DMM (¿20 por ciento del mobiliario del juego, 50 por ciento, 100?). Vik Sohal, director operativo de Pixelux, confía en que ese porcentaje será alto. "El objetivo de nuestra compañía es automatizar la creación de elementos en los juegos, pero la gente está acostumbrada a hacer los juegos de un modo determinado, así que en realidad todo depende de cómo sea la integración del método. Evidentemente nos gustaría hacer todo con DMM. Los chicos de LucasArts son bastante arnesgados, quieren que la simulación esté integrada en los juegos, de modo que lo están adoptando en gran medida. Y los primeros ejemplos bastarán para que sientas que todo está vivo. Tenemos muchas maneras de reducir la carga de trabajo del procesador, así que puedes contar con un entorno expansivo en el que las cosas provocarán la sensación de ser físicamente reales e interactuarás con ellas sin abusar de la CPU"

Sohal está encantado de subrayar que usar DMM no significa en ningún caso que los diseñadores tengan que rendirse totalmente a las leyes de la física. "Somos muy conscientes de que los diseñadores de juegos quieren poder ajustar las cosas, no quieren perder el control



## BALLBLAZER

FORMAT: Apple II, Atari 5200 & 7800, CPC, C64 YEAR: 1984



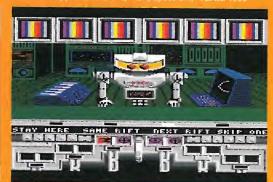
La primera colaboración con Atari del incipiente grupo de jue-gos fue este juego futurista de fútbol americano en primera persona uno contra uno. La velocidad y fluidez con que los Rotofoils se deslizan y mueven resultaba impresionante en las consolas Atari de 8 bits, pero la banda sonora de jazz, generada aleatoriamente mediante algoritmo, es lo que destaca hoy.

## RESCUE ON FRACTALUS!



anos con el otro lanzamiento inicial con Atari, un vuelo 3D sobre montañas fractales extraterrestres. La intriga para ver si

## KORONIS RIFT



corrido por la mazmorra de tu propio subconsciente- pero Koronis Rift resultó más vanguardista en cuanto a sofistica-ción de su gameplay, permitiendo que la basura se convirtiera en dinero o sirviera para actualizar tu nave.

# MONTAÑAS A PARTIR DE MOLÉCULAS

"Cogimos Maya y creamos una hélice y unas escaleras, y luego le aplicamos DMM, alteramos las propiedades del material de la hélice por las del acero, y se convirtió en un muelle de juguete mejor que ninguno con el que yo haya jugado nunca". señala Sohal con una sonrisa burlona. Es un resumen de las ventajas de la nueva tecnología de su compañía: creación casi instantánea de elementos físicos complejos que inmediatamente se convierten en absorbentes juguetes en sí mismos.

Cuando golpeas una puerta con un hacha en un juego, por muy realista que sea el efecto, ha sido predeterminado por un artista. DMM simula lo que le sucedería a una madera real si golpeas justo ahi: puede que se desintegre, o que se combe. O puede moldearse como el metal, estallar como el cristal, quebrarse como el plástico, deformarse como la goma... cualquier material que elijas de la biblioteca de Pixelux (que cada desarrollador individual puede personalizar).

La demo de DMM basada en La Guerra de las Galaxias que LucasArts llevó al E3 es un ejemplo deslumbrante del potencial de DMM, que permite que el jugador haga transitar R2D2s por cualquier superficie imaginable, desde gelatina a materia orgánica, y ver cómo responden. Incluso se simulan baches situados en estructuras complejas. Se trata de una tecnología simplemente impresionante, y su empleo resultará tan decorativo o tan decisivo como quiera cada desarrollador: incluso si las restricciones del diseño la limitan a una simples toques visuales, su impacto resultará grandioso. Cuando expire en octubre de 2008 la exclusividad con LucasArts, Pixelux tiene derecho a esperar que le llegue una estampida de peticiones.













sobre el proceso creativo" Por su parte, Hirschmann reconoce la seriedad del desafio y se entusiasma ante sus implicaciones, pues siente que centra a los diseñadores en el puro placer de la interacción "Vamos descubriendo cómo diseñar con esta tecnología sobre la marcha. Supone muchos cambios, tienes que dejar de lado el concepto que tenías sobre la marcha y volver a la idea del mayor gameplay por centimetro cuadrado que puedas conseguir"

Está claro que preparar a LucasArts para su renacimiento creativo ha sido un esfuerzo largo -unos cuatro años y contando-, y que, pese al silencio de su estudio interno, y la escasez de detalles que deja ver sobre sus juegos, el trabajo desarrollado tras el telón ha sido intenso

Hirschmann subraya que la regañina pública de Ward a la industria de los videojuegos por permitir que se superen una y otra vez el calendario y el presupuesto establecidos, y el compromiso de que LucasArts nunca lo hará no significa de ningun modo que la empresa esté haciendo sus juegos a la carrera ni escatimando el dinero Significa, más bien, aprovechar el desarrollo planificado, fijar una fecha posterior en el proceso, y luego tomar la decisión

"Hacer pública la infraestructura –los planes comerciales, la creatividad que aparecerá en el marketing- sólo consigue que funcione mejor el mecanismo si tienes una fecha de referencia con la que trabajar. Hay que darse cuenta de esto y tener paciencia. Hemos invertido mucho en jue-



## THE SECRET OF MONKEY ISLAND NIGHT SHIFT



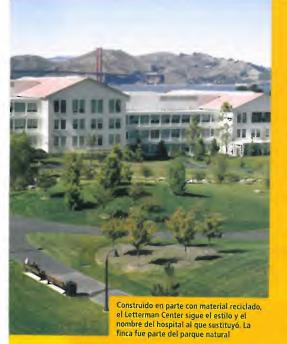


Era un jueguecito mono de acción y puzzle, con unas imágenes muy bonitas: la leyenda de la chispa jocosa de Night Shift nes muy bointas, la legenta de la chipa posso de máquinas de la compañía juguetera industrial Might à Logic producien-do un flujo incesante de merchandising de Star Wars e Indiana Jones, un guiño irónico al propio destino de LucasArts.



mercado para Lucas incluían metraje de los cazas de la segun-da GM sustituyendo a las secuencias de efectos: resulta apro-piado que X-Wing y sus continuaciones -clásicos de su géne-ro- fueran una extensión de los simuladores de combate aéreo





refiere al incomparable recorrido de la empresa en el juego de aventuras, un género que abandonó en 2000 con Escape from Monkey Island, un abandono que sus desencantados seguidores no han perdonado. "Si estuviéramos siempre mirando atrás, nunca habrías tenido Sam & Max, Full Throttle o Grim Fandango, que supusieron un avance en el genero. La lección que podemos extraer de aquellos tiempos es la de seguir hacia adelante". Se refiere así de pasada a momentos en que la compañía ha flirteado con revivir la tradición (su cancelada continuación de Sam & Max viene inmediatamente a la mente) como una actitud negativa y anclada en el pasado. Su tono es triste pero decidido, y aplaude a los aventureros independientes de Telltale Games por llenar la brecha que quedó con ese título.

La actitud evangélica de Ward --similar a la de Nintendo- acerca de la conveniencia de ampliar el mercado es más evidente ahora en el trabajo que LucasArts está llevando a cabo con desarro-

lladores externos que en sus proyectos internos,





De arriba abajo: Steve Sullivan, director de investigación y desarrollo en Industrial Light & Magic; Peter Hirschmann, vicepresidente de desarrollo en LucasArts, y Vik Sohal, director operativo de Pixelux.

los de Apple no se sentaron un día y dije-

ron 'Vale, ya está' Hay que dedicar un

tiempo y un esfuerzo tremendos para

que algo resulte accesible, sobre todo

en la interfaz "Siempre digo a los equipos que cuando haces accesible algo no lo haces más tonto, sino más inteligente. Es muy fácil crear interfaces de usuario complejas. Parte del éxito del iPod se debe a su simplicidad, pero

en los que la empresa confía en la inmensa popularidad de las licencias. Puede que haya tardados de preproducción e investigación es imprudo en reconocer la importancia de Lego Star dente, una locura Nuestro equipo interno dedi-Wars a este respecto, pero el nombre de este có un año a Indy y a Star Wars antes de encon-Juego resuena aún en todo el campus de San trarnos todos a la par respecto de lo que estába-Francisco ("Ha hecho grandes cosas por nosotros mos haciendo, y de fijar el dia del lanzamiento y con las mamás", admite un miembro del equipo el presupuesto. No se trata de darle vueltas y de de marketing) Sus lecciones resultan evidentes lanzar mil ideas, sino de avanzar paso a paso, y en el democratico Thriliville de Frontier (ver re-

no sólo el diseño, sino que hay que comenzar los cuadro), cuyos aspectos sociales -tanto en la planes de producción y de marketing" pantalla como fuera de ella- están tan claramen-Y, aunque Hisrchmann está encantado de hate dirigidos a mujeres y padres como sus llamatiblar de la legendaria trayectoria de LucasArts y vas imágenes se orientan a los chicos, menos su deseo de acercarse más al nivel y el propósito claro resulta cómo encaja en todo esto el título iniciales de la compañía, también está convencimusical Traxion, de Kuju, para la PSP. do que esto nunca deberia desembocar en un

"SI SIEMPRE MIRÁSEMOS ATRÁS,

**NUNCA HABRÍAS TENIDO SAM & MAX"** 

Hirschmann está feliz de poder centrarse en conseguir una accesibilidad sencilla, sobre todo

# SAM & MAX HIT THE ROAD

intento de reflejarse en sus glorias pasadas. Sí, se

gos que no consiguieron luz verde hay que co-

rrer los riesgos de frente Empecinarse en una

fecha y un presupuesto después de un mes o



El creador de Sam & Max, Steve Purcell, trabajó como artista en LucasArts, y su anárquica pareja de personajes de dibujos animados se merecieron la creación de un juego. Su satirica vi sión de Estados Unidos y la nueva interfaz gráfica SCUMM lo convirtieron en un objeto de culto idolatrado todavia hoy.

# STAR WARS: REBEL ASSAULT



Pese a ser el más cuestionable de estos 12 titulos en cuanto a su calidad, *Rebel Assault* es desde Juego uno de los más influ-yentes. Con su intenso énfasis en el uso de los bucies, el FMV pretrenderizado y las escenas de película digitalizadas, se con-virtió en un superventas para el (entonces) inciplente formato CD-ROM, actuando como su impulsor decisivo

### THE DIG PLATAFORMA: Misc. FC ARG: 1996



si estás haciendo un juego que posee un montón de cosas habituales en el género". ¿Cambiaria algo para evitar que la industria se siga volviendo, en expresión de Ward, 'más plana'?. "Cambiaría la forma cómo la percepción de los videojuegos dentro de la cultura popular. Los juegos no reemplazan a los libros ni las peliculas ni los programas de TV... Por primera vez en 50 años tenemos una forma nueva de ocio. En 2006, todavía hay una gran falta de conocimiento hacia los juegos en muchos medios de comunicación masivos. Ha habido avances, pero con nuestro gobierno... Resulta casi cómico ver que los juegos están llenando el mismo hueco que llenaron los tebeos y el rock and roll.

La construcción del centro Letterman fue un movimiento audaz de George Lucas. Si el Rancho Skywalker mantenía un huraño secretismo, el seductor campus es discreto en otros sentidos: en primer lugar renuncia a la mística del nombre en reconocimiento al Hospital Militar Letterman que una vez se erigió en esta parte del parque nacional Presidio, una pequeña esta-

La guarderia exterior es un signo de que Lucas, en la tradicion Silicon Valley, se preocupa del personal. Si quieres, puedes verío en www lucasarts com/jobs.

do empezamos a examinar las capacidades de las consolas de próxima generación", explica **Steve Sullivan**, jefe de I+D en ILM. "La mudanza al nuevo campus supuso un acercamiento para todos, es imposible explicar cuánto cambió ponde mostrando una contenida satisfaccion impaciente por mostrar el universo que su reformada compañía puede construir: "La respuesta corta es que no; estamos creciendo. No hemos enseñado aún el contenido desarrollado internamente. No podríamos estar más contentos con los socios externos que tenemos, y en breve anunciaremos otro más. Internamente, estamos emocionados porque nos divertimos mucho en el E3, y queremos sacar el producto. Pero estamos todavía en la fase de incubación"

"Espero que recuperemos la confianza que logramos en esa epoca dorada. Me encantaría que LucasArts volviera al punto en que si no sabias nada sobre el juego, ibas a la tienda, lo veías y lo comprabas, sólo porque sabías lo que el logo prometía. Nunca seremos tan grandes como para que eso deje de ser una posibilidad. Es el ADN de nuestra compañía". Y quizá eso fuera lo más estimulante que dijeron en todo el día; que pese a su desesperación por volver a relanzarse una vez más, LucasArts no quiere aumentar de tamaño como desarrollador. Quiere seguir siendo ágil, incansable, ambicioso, curioso. Y quiere volver a ser LucasArts.

# "ESPERO QUE RECUPEREMOS LA CONFIANZA DE ESA ÉPOCA DORADA"

tua de Yoda es el único signo de que ésta es la sede central de un icono pop mundial. No obstante, la cafetería y los jardines, las paredes de cristal y las soleadas escaleras hablan de un cambio radical en la cultura corporativa de Lucas.

Se trata de una oportunidad para ser más extravertida, pero también para centrarse en sí misma y que cada una de sus empresas comparta recursos con el resto. Para LucasArts eso significa una rentable colaboración con ILM, con la que, sorprendentemente, ha tenido hasta ahora poca relación. "Comenzamos a trabajar más de cerca con LucasArts hace un par de años, cuanlas cosas. Ahora se trata más de compartir tecnología, conocimiento y recursos que de proporcionar a LucasArts ningún activo concreto para trasladar a sus juegos. Ellos afrontan una crisis de contenido en las consolas de próxima generación; ya sabes, en (LM hemos afrontado esa misma crisis años y años, así que podemos ayudarles. Y ellos pueden ayudarnos con cosas como los prototipos rápidos y los sets virtuales".

Al caminar por estas salas, uno tiene la sensación de estar ante un grupo de compañías que se relacionan sin problemas entre si. ¿Está por fin LucasArts donde quisiera estar? Hirschman res-

# AFTERLIFE



Afterlife alteró absolutamente los valores distintivos de LucasArts; una extrama sofisticación temática con un toque ligero e irreverente. Los jugadores debian construir un paraiso y un infierno que satisficieran las necesidades de recompensa y castigo de sus almas, de acuerdo con sus principios. Nunca se había explotado la religión de forma tan guapa.

## JEDI KNIGHT: DARK FORCES II



La serie Dark Forces comenzó como una respuesta a la avalancha de versiones no oficiales de La Guerra de las Galaxías. Doom, quezis la primera que logró de verdad satisfacer los sueños de los fans más allá del combate espacial y la iniciación a la espada láser. Seria uno de los ultimos juegos Star Wars que LucasArts desarrollaría de manera interna, hasta ahora

## **GRIM FANDANGO**

PLATAFORMA: PC AÑO: 1998



LucasArts finalmente llevó sus aventuras gráficas al 3D con Grim Fandango, pero con su popularidad en horas bajas y sus equipos internos de capa caída, sería la primera y la última incursión en el género. Su pastiche exquisitamente diseñado no podía resultar un canto de ciane más apropiado. Se rumorea que actualmente Tim Burton prepara una adaptación al cine









INDIANA JONES

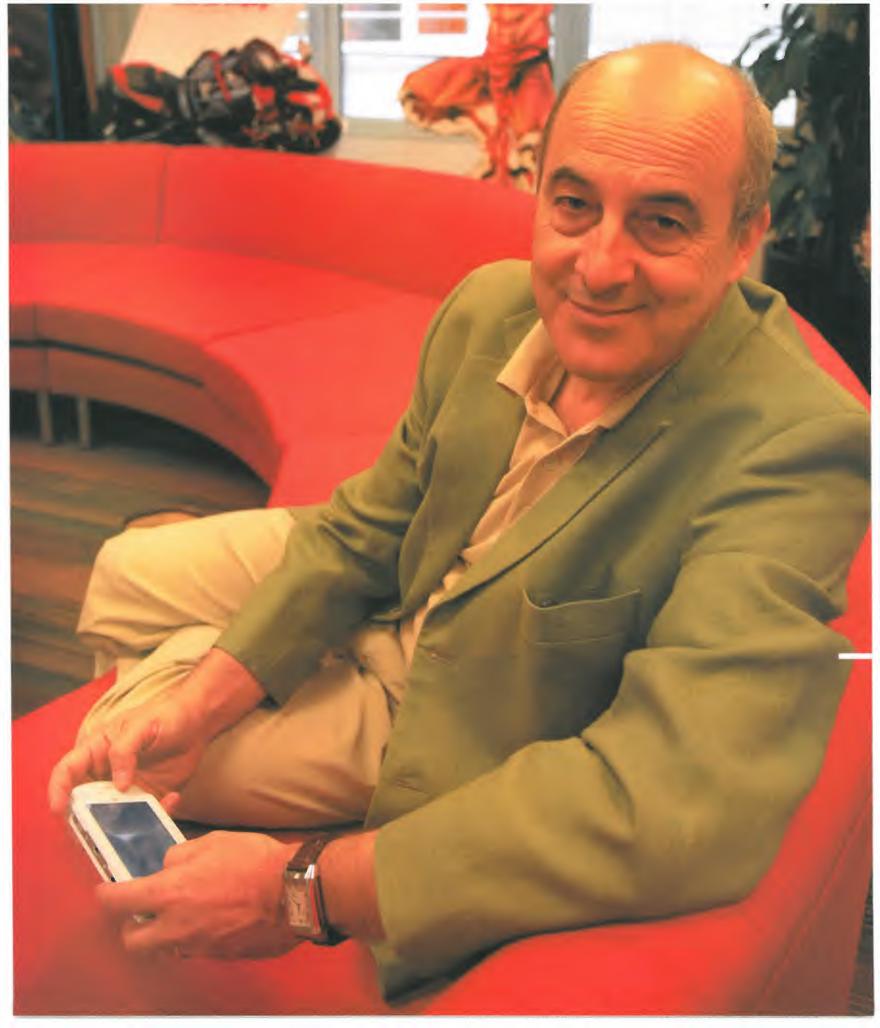
Está en la agenda de lanzamientos del verano que viene. Indiana Jones 2007 no tendrá nada que ver (si es que alguna vez lo tuvo) con la turbulenta cuarta película de la serie, lo que permite a LucasArts proclamar que se trata de "la próxima verdadera aventura de Indiana Jones". Los detalles escasean y no sorprenden: ambientación en los años 30, la cosmopolita y arrebatadora acción que es la firma de Indy, ocho emplazamientos (entre ellos San Francisco) y saldrá para la PS3 y la 360.

La demo técnico para 360 en el E3 dice muy poco aparte de demostrar cómo funcionan NaturalMotion y DMM, dado que al juego todavia le falta un año. La animación biomecánica es casi demasiado naturalista, dando a algunos personajes una cadencia lenta y sin gracia, mientras que los jugadores están más acostumbrados a un movimiento filmico exagerado. Su estilio extraño garantiza que llega una novedad que pone los pelos de punta.

La fisica material provoca un shock más inmediato: la madera que cruje o del metal que se dobla posee un enorme impacto visual. Las interacciones físicas a mayor escala carecen de peso, de momento, y cuando las dos tecnologias se combinan aparece una genuina chispa de peligrosa (imprevisibilidad. Mucho dependerá de lo profunda que pueda ser la aplicación de DMM por parte de LucasArts, y de lo intuitivas que sean las interacciones de indy con un mundo tan maleable e inestable. Si se consigue todo al mismo tiempo, éste será un viaje escandalosamente glorioso.











El consejero delegado de Sony en España, James Armstrong, habla sobre cómo se vende la PSP y cómo va a lanzarse la PlayStation3

**S** egún sus datos, Sony tiene en España el 80 por ciento del mercado español de consolas de sobremesa, con 4.600.000 PS2 vendidas. A finales de 2007 la empresa japonesa se enfrenta al reto del lanzamiento de PlayStation 3. Pero no es la única tarea que tiene actualmente; su portátil, la PSP, se ha armado de una excelente calidad gráfica y del abaratamieno de las películas en UMD para hacerse un hueco en el mercado. James Armstrong, vicepresidente y consejero delegado de Sony Computer Entertainment para España y Portugal, habla sobre estos dos desafíos de su empresa para lo que queda de año:

Hay gente preocupada por conseguir la PS3. ¿va a haber suficientes en los primeros meses? Nunca se sabe, depende de la demanda, pero calculamos que tendremos en los primeros días más de 100.000 unidades; más de 200.000 para la campaña de Reyes y Navidad, y más de 700.000 para el final de nuestro año fiscal, que termina el 31 de marzo de 2007. La idea es introducir en el mercado mundial (y es la cifra que ha dicho el señor Kutaragi), unos 6 millones de máquinas en todo el mundo para finales de marzo.

Los cambios en las características (reducción de núcleos del procesador de 8 a 7, la falta de conexión inalámbrica en la consola de 20 gigas...), ¿van a afectar a la calidad de los juegos o se cumplirán las expectativas de los usuarios? te refieres a los núcleos del Cell, ¿no? que se van a reducir a 6+1, porque son siete, pero uno se va a dedicar al tema online. El procesador Cell tiene tanta fuerza y es tan rápido que,

antes de que los juegos puedan disfrutar de la calidad que puede ofrecer PS3, estaremos ya en PlayStation 7. Va a pasar muchísimo tiempo antes de que los juegos necesiten todo lo que ofrece el procesador Cell. Fíjate, los juegos que se están desarrollando en la actualidad de PS2 no utilizan al 100 por cien la capacidad de PS2.

# ¿Quiere esto decir que PS3 va a tener una vida más larga que PS2?

A todos los consumidores nos gustaría que nuestras inversiones en tecnología tuvieran una vida larga, pero no depende de PlayStation, ni de Sony, ni de los juegos, sino del desarrollo de la tecnología Al ritmo actual, la PlayStation 4 saldrá dentro de cinco, seis o siete años.

Los desarrolladores comentan que hay algunos problemas técnicos y de costes al hacer juegos para PS3. ¿Hay



## miedo de que los juegos no tengan la calidad que compense la inversión en el hardware?

Siempre que sale una máquina nueva, sea nuestra o de la competencia, es una tecnología nueva, y a los desarrolladores les cuesta. La inversión de un juego de PS3 es más grande que en PS2, pero quien haya jugado a PlayStation 3 no va a querer volver a su PS2, porque la diferencia es enorme.

# Hablemos del Blu-Ray. ¿Cómo va a afectar a las ventas?

PlayStation 3 va a ser el mejor arma de ventas de Blu-Ray. Si tenemos en cuenta la rapidez en la penetración de ventas que va a haber de PS 3 en todo el mundo, Blu-Ray va a despegar muy deprisa, lo que da fuerza de ventas a Sony y las otras marcas de hardware que saquen lectores de Blu-Ray. PlayStation 3 le va a dar mucha credibilidad al formato. También es verdad que el precio de 599€ es bastante comparado con lo que calculamos que va a costar un reproductor de Blu-Ray, que se calcula que va a estar en torno a 1.000 o 1.200. Nuestra máquina va a salir a 599 y con muchísimas más cosas que lo que incluye un reproductor estándar de Blu-Ray.

Calculamos que mucha gente que en la actualidad no es un jugón comprará PlayStation 3 como reproductor para ver películas en su nuevo televisor de alta definición. El tema de los monitores es muy importante, porque calculamos que el parque que actualmente hay en España de televisores normales

bene alta definición en películas. El nuevo sistema supone una inversión del consumidor, on lo que la máquina más este periférico va a suponer casi lo mismo que PlayStation 3, pero la calidad no es la misma, porque PlayStation 3 tiene output de juego y de películas a 1080 p. mientras que Xbox 360 va a ofrecer 720 p.; PlayStation 3 es un High Definition, mientras que Microsoft va a ofrecer calidad de HD-Ready, una diferencia importante. Respecto a Nintendo Wii, lo que va a sacar es una máquina un poco superior a la que tienen ahora, muy poco más potente que PS2. En junio, PS2 vendió 9.000, 10.000 consolas todas las semanas en España. Son muchas, y creo que los 12 meses desde la salida de Wii posiblemente PS2 venda más máguinas que

# En EEUU, el año pasado bajó la venta de videojuegos, pero en España se produjo el fenómeno contrario. ¿Puede esto causar que las ventas de PS3 en España vayan a otro ritmo?

En Europa, Sony-PlayStation 2 ha lanzado al mercado todos sus juegos sociales (Singstar, Eye-toy, Buzz). Este producto ha convertido PS2 en una máquina muy popular. Estos juegos no han salido al mercado en EE.UU. Posiblemente el año pasado el 30 o el 35 por ciento de los juegos a 59 euros fueron este tipo de juegos sociales. Esa es la razón de que haya crecido el mercado español.

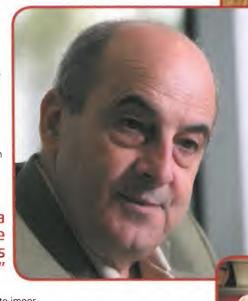
Otra razón es que hay mercados, como el español, que cada día son más grandes, y otros como el inglés, que ya está saturado, que

"Quien haya jugado a PlayStation 3 no va a querer volver a su PlayStation 2, porque la diferencia es enorme, incluso con los juegos que salgan al principio"

va a cambiar por televisores de alta definición en 3 o 4 años. En los próximos 5 años, en un país como España, igual estamos en torno al 80-90 por ciento de penetración de televisores de alta definición. Una vez que has visto una película, un partido de fútbol o una serie de televisión en alta definición, no vas a querer volver a verla en sistema Pal estándar o DVD estándar.

Microsoft va a sacar un lector HD-DVD externo para la 360, Nintendo ha anunciado que la Wii será barata. ¿Cuál es el arma de Sony? Xbox es un poco más barata pero no no crece tanto. Esto tiene un efecto importante. También tiene que ver con el precio de la máquina, el precio en euros y en el Reino Unido, en libras. En el Reino Unido, la libra hace 6 o 7 años aumentó su valor y, al convertir los yenes en libras, PS2 salió al mercado al mismo precio de PS1, mientras que en el euro tuvimos una caída.

Ahora lanzamos PS3 y nos ayuda el euro, porque está fuerte comparado con el dólar y la libra ya no tiene ventaja. El "caro" sale a 599 y el "barato" a 499, mientras que PS2 se lanzó a 449. En el continente vamos a ser mucho más competitivos que en el Reino Unido, donde el precio de PlayStation 3 es muy superior a salida de PlayStation 2.





## Al cierre de este número de la revista, Sony anunció el aplazamiento

en la fecha de lanzamiento de la PlayStation 3 en Europa (territorio PAL) a marzo de 2007, cinco meses después de la última fecha indicada -17 de noviembre-. La razón que aporta la compañía es el retraso en la producción de blu-ray. En Japón el lanzamiento será el 11 de noviembre y en Norte América el 17 del mismo mes.

el verano. La rapidez en ventas es muy superior a PS2. Después de las navidades la venta aflojó, pero se produjo en todo el país una bajada en el consumo. Se ha recuperado y estamos muy contentos con los últimos resultados.

## ¿Ha podido influir en el repunte el abaratar las películas de UMD?

Sacar las películas a un precio tan alto fue una equivocación. 19 euros era un precio justo y al que debía salir el producto, pero no podía competir con las películas en DVD a 6 o 7 euros. Hemos abaratado nuestras películas de catálogo a 9,95 y las novedades a 12,95. La venta ha crecido por cuatro, e incluso antes de darle publicidad, sólo con la bajada y con el esfuerzo de las tiendas en vender el producto.

## ¿Cuáles son los planes de aquí a fin de año de Sony para la PSP?

Con la white queremos que crezca el mercado entre las chicas, que es algo que, como industria, no ñemos hecho muy bien hasta la fecha. También estamos empezando en el mercado de los niños más jóvenes. Espero que, cuando se publique la entrevista, seamos e segundo par en base instalada de Europa (con más de 800.000 unidades), después de Reino Unido, porque vamos a superar a Francia.

## ¿Ha jugado ya a la PS3?

No he tenido la oportunidad. Sí he visto los juegos. Uno de los que más me gusta es Killzone y también tenemos Heavenly Sword. El consumidor va a quedar muy gratificado.

Con la idea de ofrecer un panorama del sector en España, en los próxi-mos meses aparecerán en estas pá-ginas entrevistas con los responsa-bles nacionales de Microsoft y



mos a 574\$, que es el valor exacto del euro. En el mercado se vende al consumidor siempre al 99.

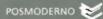
## ¿Va a haber en los próximos años algún título español para PS3?

Los desarrolladores se han interesado. Desarrollar un juego para PS2 cuesta unos 10 millones de dólares y para PS3 será entre 15 y 20 millones de dólares, y aquí no hay una industria grande. Queremos ayudar a través de ADESE al desarrollo del software en España porque nos interesa el producto español.

Cómo ha respondido el mercado spañol a la PSP?

odido más de 650,000 hasta









juego en equipo. Battlefield promueve esto ultimo, pero siempre es opcional. "En la demo de IE3 [de Quake] si tenías un equipo sin ingeniete, y si no construyes un puente, no avanzas. En nuestro modo Titan puedes tener a todo el mundo correteando por ahí con sus pistolas y aun así podrian derrotar al Titan. No te ves obligado a nada. Eso nos diferencia", sostiene.

El nuevo escenario de Battlefield proporciona a los jugadores (y al equipo artístico de DICE, que antes estuvo privado de oportuni-dades para ejercitar sus músculos creativos) un surtido de atractivos complementos, desde los tanques-aerodeslizadores y los aparatosos Battle Walker para dos personas, hasta el camuflaje activo (aunque el armamento sique consistiendo en proyectiles estrictamente) y escudos para vehículos. El "sistema de campo de batalla en red" permite a los miembros de los escuadrones compartir información sobre su salud y las posiciones enemigas a través del llados a medida que sube tu categoria. Pero, según Nilsson, el modo Titan es su prestación

# LA HABILIDAD DE LOS JEFES DE ESCUADRÓN PARA DECIDIR LOS PUNTOS ESTRATÉGICOS SERÁ DECISIVA EN LA TERCERA FASE DEL MODO TITAN

Quake Wars supone una amenaza hasta para un título tan asentado como Battlefield. Aunque ninguno de los dos es Innovador ni por su formato ni por su tecnologia (Quake por su formato ni por su tecnología (Quake Wars, con su motor Doom 3, nace de Enemy territory, el mod de Wolfenstein, mientras que 2142 es una prolongación temática y de diseño de Battlefield 2), en estos momentos Quake parece fresco, está hambriento de innovación y tiene una buena materia prima. Se dice que su código de red es capaz de gastionar más de 100 jugadores al mismo tiempo, mientras que 2142 sigue con un techo de 64 jugadores (Quizá jorbuso menos en tu puedo mado. Titalo (quizá incluso menos en su nuevo modo, Titan) Lo que es más, dado el historial de Id y el pedia gri del clan Splash Damage, Quake Wars goza ya de unas impecables credenciales en su relación con la comunidad, un aspecto en el que, pese a sus esfuerzos, Battlefield siempre ha mostrado puntos débiles.

"No tengo nada malo que decir de ese juego –afirma encogiéndose de hombros Marcus Nilsson, productor de Battlefield 2142-. Si, jugué con él en el E3; es un competi-dor nuestro, y lo sigo de cerca. Fue genial. La respuesta que debería darte es que siempre es bueno tener competencia, aunque no creo que tenga que ser así". Sin embargo, DICE se niega a caer en ninguna provocación contra su beligerante nuevo rival. Nilsson deja claro que lo peor que podría hacer es delar de lado los puntos fuertes de Battlefield por guerer reinventar la rueda: "Existe una diferencia esencial: en los juegos 2142 y Battlefield puedes hacer lo que quieras en cualquier momento, y lo transmitimos con mucha claridad" Para él, Quake Wars está más enfocado a los objetivos y el

principal. En él, cada bando posee una gran nave que sirve de base y planea sobre un extremo del mapa. En la primera fase de la batalla debes capturar los silos de misiles para reducir los escudos Titan del oponente; en la segunda debes intentar abordarle utilizando la artillería o, literalmente, disparándote fuera de las lanzaderas APC; la tercera consiste en una claustrofóbica batalla de pasillo inspirada en la escena de inicio de La Guerra de las Galaxias para activar la autodestrucción activando cuatro consolas. La habilidad de los jefes de escuadrón para decidir los puntos estratégicos será decisiva en esta fase tan territorial, aunque el Titan puede ser atacado desde el suelo si es necesario.

Se trata de una organización teatral y visualmente gratificante, sobre todo los lanzamientos de misiles que se activan cada vez que capturas una base, pero, en esencia, es una

Los escenarios abarcarán desde la nevada Minsk hasta el más polvoriento confin del norte de África, pasando por toda Euroj La historia de fondo muestra a la coalición panasiática pupora por más tierra disponible a medida que una nueva edad glaco obliga a su población a emigrar hacia el sur.

### **FUERA DE RANGO**

El sistema de ranking se ha ampliado, para evitar el infranqueable muro de dificultad que se alza frente a los nuevos jugadores de los juegos online competitivos transcurridos unos meses, una vez que la base central de aficionados tiene cierto nivel; pero Nilsson es cauto: "En Modern Combat intentamos ataiarlo, no necesariamente con gran éxito, con servidores diferentes y segmentados. Estamos viendo cómo hacerlo también en 2142, para gente con distintos niveles de habilidad. Pero también tenemos que andarnos con cuidado: cuando se lanzó Battlefield 2 era realmente difícil conseguir un servidor. La experiencia final se volvió verdaderamente pésima. Tenemos que asegurarnos de que tenemos suficientes, y si empiezas por limitar el número de servidores en los que la gente puede jugar por culpa de la segmentación -con lo que puedes mirar pero no jugar-, es un problema".

La tecnología militar de las fuerzas de la UE es robusta y de perfiles rectos, mien-tras que los diseños de la coalición panasilática son más redondeados y futu-ristas. El estilo visual del juego se ha des-cuidado y quizá resulta demastado con-vencional, pero se mantiene fiel al deseo de DICE de proyectar un futuro creible y no demasiado fantasioso.



versión tridimensional de un sistema de juego tradicional de captura de bases, y el diseño interior de los propios Titan no parece demasiado inspirado. Es una lástima, porque para que las batallas Titan se diferencien de las partidas Conquest normales, la acción deberá contar con un fuerte gancho para que los jugadores deien la acción a la que están acostumbrados

Conquest normales, la acción deberá contar con un fuerte gancho para que los jugadores dejen la acción a la que están acostumbrados. Después del modo Títan, la novedad más importante de 2142 está, por así decirlo, fuera del juego en sí. Un nuevo sistema recompensa el juego con algo más que kudos (aunque habrá una oferta mucho mayor, con 43 rangos, un surtido de insignlas de reconocimiento y una colección de placas de identificación para tareas especiales llevadas a cabo con el cuchillo). Los cuatro modelos —que son, más o menos, los estereotipos de médico, francotirador, ingeniero y auxiliar—se pueden mejorar, especializar o mezclar con una habilidad imbloqueable cada vez que asciendes de rango. Gracias a estas mejoras, los jugadores en equipo progresarán más rápido a través de los árboles de habilidades. No es un sistema exclusivista, pero sólo los mejores jugadores serán ca-

paces de dominar todas las disciplinas, lo cual deberia estimular tanto la diversidad como la lealtad al juego. Aunque Nilsson subraya que no es algo equivalente a los niveles de los juegos de rol, se inspira en la extraordinaria habilidad de World of WarCraft para enganchar a sus jugadores: "Estoy sorprendido de la cantidad de gente que se siente atrapada por el juego. Me gusta cómo intriga al jugador y a la comunidad que hay a su alrededor. El 80 por ciento del equipo juega a WOW más o menos a tiempo completo cuando sale del trabajo. Sería estúpido no tener como referencia un juego así".

juego Me gusta cómo intriga al jugador y a la comunidad que hay a su alrededor. El 80 por ciento del equipo juega a WOW más o menos a tiempo completo cuando sale del trabajo. Sería estupido no tener como referencia un juego asi".

Otra mejora que debe tener en mente DICE es la del soporte a la comunidad de jugadores. Nilsson admite: "No lo hemos logrado hasta ahora, pero estamos trabajando para lograrlo" —y DICE está dedicando ahora más personal a la gestión de esa comunidad, así como a promover los mod... además del lanzamiento de una beta abierta a mediados de agosto. Promete un juego con muchos menos fallos en esta ocasión, aunque su reputación está dañada por el poco eficaz sistema de parches de Battlefield 2. Con independencia de eso, Nilsson confía en que las recompensas de 2142 y su estilo libre ayudarán a mantener la envidiable posición de Battlefield como una elección popular, por delante del "amplio y adido publico" que está atrayendo Quake Wars. Las pruebas que EDGE ha becho dejan corregirado de incertidumbre: 2142 va a ser una inteligente variación sobre un juego casi clásico, pero el modo Titan no es lo suficientemente radical como para que no parezca conservador en somparación con la dura lucha de su competidor contra las canvencienes.

Tal vez los seguidores de Burlleheld lo que quieran sea conservadurismo, y puede que hagan bien, pero, cuando ambos títulos se en zarcen en una futura batalla entre ellos, ¿seguirán de su lado esos fans?



ida Titan puede moverse por el campo de batalla, pero sus armas orretas de artillería que mizan hacia abajo- son estrictamente fensivas e inofensivas contra las unidades aéreas que les ataques

to kit y tu contiguración pueden cambiase cada vez que los enriquezcas. Entre los elementos de mejora están el balanceo de menos alcance y una mayor velocidad de carrera, así como nuevas armas y elementos, como drones remotos. A la izquierda, el productor Marcus Nilsson.

POSMODERNO 🤝











Prime 3: Corruption, y nuestra apuesta el E3, Heavenly Sword. Mientras que aún se debate a la mujer como jugadora, hay una cuestión mucho más sencilla; cómo introducir a las mujeres en los juegos. Es un problema a tres bandas. Por el lado de la industria está la duda de si habría demanda de títulos pensados para jugadoras. En la fase intermedia está la cuestión de si los distribuidores están dispuestos o no a correr el riesgo de financiar tales proyectos. y sigue siendo una incógnita, con independencia de cuántos millones de unidades siga



# "QUERÍAMOS UN PERSONAJE CON EL QUE SIENTAS EMPATÍA. Y NO PUEDES SI TIENE PINTA DE PUTA BARATA"

vendiendo *Tomb Raider* La tercera cuestión, la principal, es la que menos suele formularse: ¿Por qué no hay más desarrolladores haciendo juegos con protagonistas femeninos?, ¿es que no quieren, o es que no saben?, ¿qué cambio supone para el diseño de un juego alterar los cromosomas de su estrella?

"Es una observación interesante... no había reparado en ello –admite Ragnar Tørnquist, director de The Longest Journey y Dreamfali—. La verdad es que debería. Me he esforzado al escribir papeles para mujeres en nuestros juegos, y he hablado mucho sobre ello, pero lamentablemente sigo dando por supuesto que los juegos tienen protagonistas masculinos". Es todo un síntoma de lo enraizada que está la reticencia en uno de los diseñadores de juegos más famosos para conceder protagonismo a las mujeres, como él mismo reconoce: "Lo difícil de responder es: ¿aceptaría, incluso yo mismo, que Splinter Celi nos presentara a Samantha Fisher, o que el próximo GTA estuviera protagonizado por una chica que buscara al novio

que la traicionó estamos todos nosotros, como jugones, preparados para eso? Y si no lo estamos, ¿cómo podemos esperar que los productores lo estén? La alternativa es apostar por títulos nuevos adaptados a protagonistas femeninas, pero la industria tiene actualmente una forma de trabajar que no suele recibir muy bien a las nuevas ideas... ni a las protagonistas femeninas".

En las escasas ocasiones en que la industria está dispuesta a aceptar una nueva heroína, el resultado tal vez tenga tanto éxito que resulta difícil comprender por qué sigue habiendo dudas. Puede concederse cierto peso al argumento de que *Tomb Raider* fuera una excepción, pero es difícil pasar por alto la cálida recepción a *Heavenly Sword* y a su heroína Nariko. ¿Cuánto tuvo que pelear Nina Theory en su búsqueda de un distribuidor que la mantuviera tal como es? "Vimos la opción de tener un protagonista masculino –confirma **Nina Kristensen**, ninja jefe de desarrollo y cofundadora de Ninja Theory, cuando se le pregunta si recibió presiones para alterar el género del personaje –pero el con-







Las dudas sobre si los seguidores de Halo seguirían a una chica brtánica fueron rebatidas por Jo Dark, que ni era británica ni muy femenina. Una oportunidad perdida para modificar la tendencia de FPS a conceder a las armas todo el protagonismo, sin siquiera un frame dedicado a cepillar ese desacertado flequillo y quitárlo de los ojos ni a cuidarse las uñas (que se no se ven aqui).



Tørnquist-. Hombres y mujeres son diferentes, y no hay nada malo ni sexista en hacer de eso una parte integral de la dinámica del juego y de la línea argumental. Pero la mayoría de los desarrolladores tienen miedo de ofender, o quizá hay gente que se siente agraviada con demasiada facilidad, por eso es igual que elijas hombre o mujer en un juego, es una opción más, como el color del pelo o la ropa. Eso tiene que cambiar". Las protas tienen que ser bastante atractivas como para agradar al distribuidor, pero tan asexuales como para gustar al censor; lo bastante femeninas como para que tenga sentido haberla elegido, pero tan marimacho como para ejecutar las violentas tareas que constituyen la base de casi todos los juegos basados en guión. Para apreciar la magnitud del problema, imagina como sería God of War con una chica: si su protagonista fuera una furia pecosa y bronceada buscando venganza por la muerte de su hijo y la locura de su marido guerrero, ¿sería menos despiadada y terrible en combate, menos inquebrantable en su propósito? Lo que es más significativo: ¿podría ser tan agresivamente sexual como para comandar un trío con dos hombres sometidos a ella? ¿Puedes imaginarte un personaje femenino contoneándose tras una orgía con una gran sonrisa y un subidón de salud? Puede que sea fácil burlarse del estereotipo



Pese a que la prota del tráiler de Final Fantasy XIII no hacía nada que un hombre no pueda (un salto mortal, disparos y una pose con el pelo al viento), aún no es seguro que esté en el juego.



# "TENDRÍAS QUE ESFORZARTE PARA PRESENTAR UN PERSONAJE FEMENINO PEOR DE LO HABITUAL"

de que los personajes masculinos son lentos, fuertes y buenos con sus puños, y los femeninos son rápidos, débiles y buenos con la mente, pero es casi imposible zafarse de una señora Kratos.

Pero si los diseñadores de juegos limitan las acciones de los personajes femeninos, peor son las restricciones sobre su aspecto. Los aficionados a los juegos (quizás un poco acomplejados por lo que piensa la mayoría de la gente aún sobre su hobby) son suspicaces en extremo sobre cualquier cosa que sugiera pornografía. ¿Cómo se las arreglan los diseñadores de juegos para lidiar con ese extraño doble rasero? Las heroínas de los dos juegos de Tørnquist pasan algunas escenas en ropa interior (algo razonable, ya que la Zoë de Dreamfall empieza el juego la interminable y perezosa mañana en que deja la universidad... aunque no puede evitar arriesgarse a producir una sensación de exhibicionismo más que de intimidad). "La segunda Zoë se levanta y empieza a pasearse, a hablar de su vida, y deja de ser voyeurismo para convertirse en realidad. lisa y llanamente. Hay algo tan normal pero tan desconcertante en el hecho de presentar a la protagonista de un juego de esta manera, que no pude resistirme -explica Tørnquist-. De modo que no, nunca he tenido que autocensurarme en los personajes femeninos. Después de todo, tendrías que esforzarte mucho para plantear un personaje femenino peor de lo que suele ser habitual en los juegos.

El problema inverso se manifiesta en juegos como *Red Ninja*. Criticado en muchas revistas por sexista, muestra una heroína, Kurenai, que es lo más parecido a la señora Kratos que un juego se ha arriesgado a hacer. Alimentada por un deseo de



Kratos, de *God of War,* es el héroe de acción por antonomasia. Pero, si el poder de los videojuegos está en hacer posible cualquier cosa, ¿qué impide que recaiga en una mujer ese papel?

venganza increíblemente cruel, venga la matanza de su familia, recurriendo a cualquier medio, incluido el infame recurso de atraer a los guardias con una insinuación de su muslamen antes de rebanarles el pescuezo en silencio. Lo interesante es que sus acciones y su retrato muestran el doble de recatamiento y de determinación que el desfile de ojos de gacela de los elásticos personajes de *Dead or Alive*, pero suscitaron el doble de objeciones.

Y hay una moraleja. Puede que Lara constituyera una chica de portada inverosímil y espeluznantemente geométrica para la revista *The Face* en 1997, pero los personajes femeninos de los juegos tardaron siete años más en entrar en la erótica general de las páginas de *Playboy*. Hasta la fecha han aparecido en la portada de la revista dos *Girls of Gaming*: sólo dos entre los 16 personajes que han protagonizado sus respectivos juegos. "Es absurdo



## **PATADITAS**

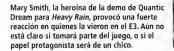
Los juegos de terror han ofrecido una prometedora carrera a las protagonistas femeninas -los títulos de supervivencia de desarrolladores japoneses cuentan con muchas mujeres en los papeles estelares-. Aun así, han evitado el terror relacionado con la esencia femenina, como el que acusó al Bebé de Rosemary o, en sentido inverso, a Medea. Silent Hill 3 se acerca, pues su heroína soporta una indeseada concepción inmaculada. Algunos de los momentos más oscuros tanto de Siren como de su continuación (arriba) vienen de la figura de una madre de alquiler protegiendo a su criatura, pero nunca de la visión explicita de una madre con niño amenazado. Se ha infravalorado la tensión física y psicológica que puede aportar. Implica emociones complejas, pero, al tiempo, hace sentir una punzada de terror con la misma eficacia que una explosión de gore (sirva de pista los huerfanos de Jade en peligro al principio de Beyond Good & Evil). Tal vez la industria todavía identifica el instinto maternal con la seguridad del hogar y los mimos de mamá, la antítesis de la aventura; o quizá es que no es todavía capaz de expresarlo con algo mejor que un trabajo QTE.





## **ROMANCE ETERNO**

Las aventuras amorosas dentro de los juegos rara vez van más allá de un nivel y suelen centrarse más en la física que en la química. La industria no parece estar preparada para comprometerse. La valiente historia romántica Plundered Hearts de Infocom consiguió que los jugadores conectaran con su aturdida inglesa en un juego de aventura a base de texto en 1987, pero es poco probable que los jugadores masculinos estuvieran igual de cómodos ante una versión 3D. Aun así, aparecen momentos de tímido amor entre las ruinas de la acción. The Longest Journey (arriba) hace que April reciba proposiciones de un aburrido huésped con tal falta de tacto que sólo puede haber experimentado un romance como si fuera un juego de rol, mientras que FFX-2 explora el amor no correspondido en FFX desde el lado de la heroína, centrándose no en la persona, sino en la relación amorosa. Es suficiente para hacer que desees que algunas de esas otras parejas convincentes de los videojuegos se hayan roto: el romance crepuscular de Prince of Persia quizá no habría acabado bruscamente si hubiera situado la historia en Farah durante el reencuentro del Principe con la pubertad.



que un personaje modelado en 3D se convierta en la fantasía sexual de alguien. Para bien o para mal, hemos abierto una puerta con ese paso que nunca jamás volverá a cerrarse -asegura Tørnquist-. Supongo que es un paso adelante para la industria, ahora que tenemos las herramientas, la tecnología y la habilidad para crear un personaje digital tan real que los hombres la desean. Si supone un paso adelante para los personajes femeninos de videojuegos es una cuestión totalmente distinta. la fantasía masculina de la mujer 'perfecta', recreada digitalmente, ha supuesto un problema para la industria, y colocar nuestras muñequitas megaperfectas en el centro de una diana pública no va a servir de gran ayuda". Le pregunto si el habría aprobado las poses de las heroínas de TLG, a lo que diplomá-



La Jade original de Beyond Good & Evil —una ingenua francesa de grandes ojos dispuesta a destronar a Betty Blue de las paredes de las habitaciones de los estudiantes—fue descartada. La versión inicial (arriba) sugiere una prometedora fantasia que está a un mundo de distancia de los duelos y los cazas de guerra; un ambiente quizà demasiado soporífero y demasiado femenino.

ticamente responde: "Si es algo que el personaje habría hecho, no hay problema. Son adultos y toman sus propias decisiones" Por si acaso, sugiere —modders, tomad nota—: April, de ninguna manera; Zoë, quizá, pero el bikini se lo deja puesto.

Desde luego, la representación femenina no es un problema exclusivo de los videojuegos: tras escribir para la pantalla tanto como para el monitor, Tørnquist compara los juegos con las producciones de Hollywood, pues ambos proyectos se basan en presupuestos galácticos para atraer a audiencias lo más amplias posible. "Siempre hay una chica, pero protagonizan pocas películas. Se han vuelto más fuertes e independientes, pero al final caen en el estereotipo. La televisión es similar: Buffy la Cazavampiros fue una gran inspiración para el personaje de April Ryan en TLJ... pero incluso en series como Perdidos, en las que existen mujeres fuertes, a menudo observan y obedecen más que liderar".



diseñadores de juegos sean capaces de hacer malabarismos con los prejuicios, ¿no será que el mercado simplemente no está interesado? Es una idea tan extendida que rara vez se cuestiona, pero que, vista desde fuera, resulta absurda. Es difícil olvidar lo que dijo Alan Moore, gurú de los cómics británicos, en respuesta a la recepción que los lectores de la revista 2000AD dieron a su (extra-)ordinaria heroína Halo Jones: "¿Qué pasa? ¿No os gustan las







chicas?". Para Kristensen la cuestión es la misma: "¿Por qué preferiria un mercado sobre todo masculino jugar encarnando a un sudoroso fortachon en vez de una esbelta y atractiva chica como Nariko?" Tørnquist va más lejos "El problema reside en los desarrolladores y todavía más en los editores. hay muchísimos desarrolladores que ni siquiera saben crear protagonistas femeninos, y los distribuidores temen dejarles intentarlo. No creo que los tios tengan un problema con jugar con personajes femeninos. Más bien lo contrario, muchos de nosotros lo disfrutamos, en secreto... o no tan en secreto, en mi caso. La excusa que dan los jugadores varones es 'sı me voy a pasar las próximas 20 horas mirándole el culo a alguien...', que me parece que es una estupidez. Todos estamos fascinados por las muje-

res y por su forma de ser, y cualquier cosa que nos ayude a entenderlas mejor, o que nos permita introducirnos en sus cabezas durante un segundo, merece que nos apuntemos". Cage es todavía más ambicioso: "Si parte del placer de jugar con juegos procede del hecho de ser otra persona, ser una chica ha de resultar una experiencia muy interesante Cambiar de perspectiva cuestiona nuestra identidad y nuestra relación con los demás, y seguramente hay mucho que aprender sobre nosotros mismos poniéndonos en el lugar de otros: jugar con personajes que han sufrido racismo o sexismo, por ejemplo, puede permitirnos comprender mejor córno se sienten esas victimas. Incluso aunque 'sólo sea un juego'".

# "SI PARTE DEL PLACER DE JUGAR PROCEDE DEL HECHO DE SER OTRO, SER UNA CHICA HA DE RESULTAR MUY INTERESANTE"



Para Ninja Theory, las ventajas de coronar a Nariko como reina de E3 estaban claras. "Creo que ha sido enormemente ventajoso –proclama Kristensen— ¿Cuántos protagonistas masculinos de acción viste en E3 que pudieras distinguir del resto? En cambio, miras la cara de Nariko y te cuenta una historia. A la gente le encantan las historias y aprecian lo que ven que obtendrán de ella. Creo que la gente estaba inconscientemente esperando a una nueva protagonista mujer".

Puede que existan ideales a largo plazo que impliquen que los juegos deberían tender a una mayor equidad, pero hay también ventajas a corto plazo que hacen de las mujeres uno de los recursos menos explorados del diseño de juegos. Incluirlas más permite duplicar las opciones que se abren al juego, antes de cuestionar siquiera cualquiera de las ideas que pueden atraer a más mujeres a la creación y al disfrute de juegos Una mejor explotación de las mujeres podría sugerir la aparición de nuevos modos de jugar, nuevos personajes y nuevas historias. En un momento en que las mejoras en la fidelidad visual, las técnicas de animación y la sofisticación de la inteligencia artificial ignoran la mitad de las posibilidades que ofrecen resulta más estúpido que nunca, podría hacer menos solitario el paso de la próxima generación a través de las sombras del Valle de lo Desconocido.



Samus Aran es la única entre las heroínas de acción que viste de manera sensata para luchar, pero pese al interés de Nintendo en no destacar su género, salía del traje con unas mallas y el pelo rubio cardado. El aspecto de sus aventuras ha mejorado al mismo tiempo que lo ha hecho su perfil de ninfa enfundada en un mono. La Vanessa de PNO3 debería ser el mejor ejemplo de la irrelevancia del sexo del personaje principal de un juego. El director, Shinji Mikami, aseguró que la apariencia de su personaje le traia totalmente sin cuidado, y que nació chica por un capricho del artista. Pero el juego llegó a girar en torno a la altanera seducción de sus caderas, y el rifle de asalto, más propio de un jovenzuelo, que llevaba al principio fue sustituido, para no arruinar su atractivo.

"Lara es evidente, pero nunca debería ser subestimada 
-opina Tornquist-, es una mujer rica, inteligente, bonita, 
aventurera, atlética, orgullosa, que consigue ser femenina y 
poderosa; no es simplemente un héroe masculino de acción 
con tetas". Quizá el problema con Lara tenga menos que ver 
con los vestidos de cóctel y sus tops que con los jugadores 
que orientan la cámara sobre su escote.



# ¿Logrará Francia ser la vanguardia a la hora de marcar tendencias en el videojuego?, ahora sólo la superan Japón y Estados Unidos

veces parece como si la industria de los videojuegos se hubiera estancado en la Guerra Fría, viviendo un enfrentamiento entre dos grandes superpotencias en el Este y el Oeste, Japón y Estados Unidos, con sus enormes mercados nacionales, sus plataformas preferidas, sus titanes de la distribución y sus ejercitos de desarrolladores. Los grandes videojuegos se hacen en todo el mundo, desde luego -muchos de ellos en Europa, algunos en España- y el mercado europeo (tomado en conjunto) posee un tamaño y una influencia tremendos. Pero si miramos cada país, a todos les falta un eslabón de la cadena, el que forman los distribuidores, compañías con la potencia, visión y decisión que tienen Capcom o Electronic Arts, que tengan una filosofía propia de la producción de juegos. Esta carencia se produce en todas partes menos en una: Francia,.

Sobre el papel, Francia podría reclamar el título de tercera superpotencia de los videojuegos. Tres de los mayores editores del mundo, Atari (en su encarnación actual como marca de Infogrames), Vivendi Universal Games y Ubisoft tienen sus raíces en el país vecino. Eso sobre el papel, porque en la realidad esa imagen resulta mucho menos clara. Vivendi es un conglomerado multinacional cuyos intereses van mucho más allá de la rama dedicada al videojuego, está dirigido desde Estados.





# El toque francés

Existe un estereotipo sencillo del típico juego francés, pero la realidad es mucho más compleja. Junto a aspiraciones artisticas y experimentos minoritarios se aprecian tendencias como un enfoque pragmático a la enorme industria de los juegos de deportes, y un gran talento para aplicar verdaderas innovaciones en franquicias por lo demás conservadoras. Sigue leyendo para conocer los seis juegos que mejor representan el verdadero rostro de los videojuegos franceses.

TrackMania (Nadeo, 2003) Iconoclastia indie



Nadeo presume de su sencilla serie, compatible con la falta de ancho de banda, de juegos guapos de carreras online, con opciones de track-building y millones de jugadores en línea en todo el mundo (más, por cierto, que cualquier otro título para Xbox Live). Es el producto del trabajo de un equipo de una docena de personas y una particular metodología de desarrollo basada en un proceso de actualización extremadamente rápido. "Nuestro sueño es ser capaces de hacer una versión nueva cada tres meses, y el problema es que trabajamos tanto con esa meta en mente que no hacemos juegos nuevos", se lamenta Castelnerac.

Unidos y realiza poca o ninguna inversión a estimular el desarrollo en su país de origen. Atari toma sus decisiones también ahora desde el otro lado del Atlántico, se encuentra en un estado de incertidumbre financiera y vendió la mayoría de sus activos franceses hace algún tiempo, aunque mantiene vínculos con Francia, sobre todo con el lanzamiento de Fahrenheit de Quantic Dream, y a través de la propiedad de Eden Games, de Lyon (que actualmente desarrolla Test Drive Unlimited y el próximo Alone in the Dark).

Pero aún queda Ubisoft. El tercer productor de más éxito en el mercado europeo y el quinto en el norteamericano, con una plantilla propia de desarrolladores que sólo se sitúa por detrás de la de EA: en términos prácticos, no existe otra compañía de su tamaño en el mundo fuera de Japón o Estados Unidos. El fundador, presidente y consejero delegado **Yves Gui**-



David Cage, de Quantic Dream, escritor-director de Fahrenheit.



David Cohen Corval, antiguo director creativo de Nevrax.

Ilemot la considera "una compañía internacional", y no le falta razón teniendo en cuenta que tiene sus estudios principales en Montreal, Shanghai, y repartidos por Europa, Estados Unidos y el norte de África. Pero su cuartel general se encuentra en Francia, en las afueras industriales de París, donde Guillemot y el influyente director creativo Serge Hascoët lideran la visión del superdesarrollador. También mantiene tres estudios importantes en el país, incluyendo el hogar en Montpellier de su estrella Michel Ancel, y otras desarrolladoras francesas están trabajando en el desarrollo de ocho títulos propios.

Test Drive Unlimited, de Eden, es un ejemplo de cómo poner a prueba el mercado masivo.

Tras el auge de los 16 bits, época de consolas en la que la fama gala creció gracias a juegos de aventuras de tipo narrativo y hermosos gráficos, los desarrolladores galos sufrieron a partir del estallido de la burbuja tecnológica. Pero hoy se pueden apreciar evidentes indicios de un renacimiento con desarrolladores como Quantic, Eden y Arkane Studios (que trabaja ahora mismo en Dark Messiah of Might and Magic para Ubisoft) y títulos que siquen con habilidad las normas para conseguir el atractivo comercial y la innovación en la mezcla de géneros. La cuestión es si estos desarrolladores son capaces de satisfacer las demandas de un mercado cada vez más global y competitivo sin perder el característico sabor francés, del mismo modo que lo han conseguido hacer sus colegas de las industrias del cine y del cómic. Más aún: ¿sería malo que no lo consiguieran? En realidad, ¿existe algo



Para Castelnerac, su juego *TrackMania* prueba que las redes como Xbox Live no son la clave para el éxito *online*, y que la creatividad si lo es.

que pueda denominarse 'juego francés'? En estas páginas podrás encontrar una muestra representativa de la industria francesa, desde ejecutivos y diseñadores estrella hasta creadores independientes, para que te hagas una imagen de esta poderosa y contradictoria fuerza creativa.

El mejor lugar para comenzar es el principio, y Nicolas Gaume tiene la mejor perspectiva para hablar de este asunto. En su más tierna adolescencia fue un programador de garaje, antes de fundar Kalisto, la empresa desarrolladora de los títulos Dark Earth y Nightmare Creatures, allá por 1990, con 19 años. Cuando la compañía se desplomó en el crack bursátil de 2002 se pasó a la consultoría, y ahora encabeza la división sobre juegos móviles del grupo multimedia Lagardère.

"En los años 80 nuestra industria era muy diferente, por ejemplo, de la británica -explica-. La industria comenzó allí muy temprano, con productores que procedían de campos como la música y el entretenimiento. Y en Gran Bretaña había diseñadores de hardware muy dinámicos como Sinclair, que marcaban las tendencias en la creación de contenido. Había gente competente en la distribución y el desarrollo mucho antes que en Francia, incluso que en Estados Unidos. Fue EA la que inventó el término 'productor'; el núcleo de su modelo de negocio residía en encontrar un vínculo entre el negocio de vender y el de arte de crear software.

Pero en Francia, el arte y el negocio siempre han estado muy separados. Tenemos una relación complicada con el dinero, y el arte es visto más bien como un fin



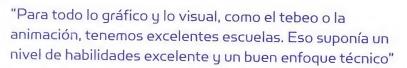


La ambientación del próximo Alone in the Dark en Central Park no es una concesión yanqui. Nadal dice que hace seis años era el lugar ideal para un juego.

en sí mismo. Quiero decir que había una segmentación muy nítida entre el mundo del desarrollo y el de la comercialización. Creo que estos distribuidores se hicieron más fuertes porque tenían que potenciar las estructuras de distribución y no corrieron demasiados riesgos en el desarrollo. Además, salieron a bolsa mucho antes. Por un lado, la verdad es que eso no estimuló mucho el panorama creativo francés, pero por el otro, lo expuso a más títulos de éxito, como *Alone in the Dark*. Pero todo ello supuso que hubiera menos desarrolladores independientes, y ese sigue siendo el caso hoy día".

La facilidad con que Gaume emplea el término 'arte' para referirse a la creación de juegos es significativa, y toda una muestra de la actitud con que los desarrocluso había un nombre para el fenómeno: 'el toque francés'. Los creadores galos fueron sorprendentemente receptivos a la influencia de otros medios que, en Francia, tenían un intenso sabor local y un espíritu independiente indomable.

"Los cómics franco-belgas desempeñaron un papel importante", apunta Michel Ancel, creador de Rayman y Beyond Good & Evil. "Los autores franceses de tebeos son tremendamente creativos. Cuando era joven, me encantaban Astérix y Gaston Lagaffe. Pueden mencionarse autores como Franquin por su influencia sobre nuestros juegos. Presto gran atención a los libros de cómic franceses. Son uno de los últimos reductos donde encontrar autores alucinantes. Cada vez hay menos medios que permitan una dosis



lladores franceses afrontaban ese momento. Había una abundancia de juegos de aventuras con historias muy desarrolladas, mundos realizados con asombrosa profundidad, impactantes gráficos y, con bastante frecuencia, con una tecnología notable tras ellos: juegos como Captain Blood, Mortville Manor y BAT de compañías como Cryo, Lankthor y Delphine. In-

tan grande de libertad creativa".

"Los juegos de aventuras aprovecharon este interés que los franceses sentimos por el arte –indica Gaume–. Contamos con una industria del cómic de verdad potente, y numerosas ayudas gubernamentales para la producción de cine. De hecho, para las artes visuales en general... quizá el hábito se remonte a las pin-



Colantonio, de Arkane, se enamoró de *Ultima* a los nueve años; siempre le han gustado más los juegos de rol estadounidenses que en los juegos franceses, lo cual se refleja en su último título, *Dark Messiah of Might and Magic*.



David Nadal, de Eden, dirige Test Drive y Alone in the Dark.



Eric Viennot, cofundador del estudio multimedia Lexis.



sin la disciplina norteamericana.

turas impresionistas, o a los cineastas pioneros como Meliès. Para todo lo que
tenga relación con lo gráfico y lo visual,

como el tebeo o la animación, tenemos excelentes escuelas. Eso suponía que teníamos un nivel de habilidades excelente y un buen enfoque técnico. Nuestro punto débil siempre fue tender un puente entre los elementos del juego".

Es una manera diplomática de decir que, aunque esa época dio varios clásicos importantes, como Another World, de Delphine, acabó con Alone in the Dark, y muchos juegos con "toque francés" ofrecían un gameplay mediocre, más allá de su presentación y su tecnología avanzadas. Lo que había sido un argumento comercial pronto se convirtió en un lastre, y la generación actual de creadores no

## Top Spin (PAM, 2003) Deportes de interés especial



Gracias a que trata un tema que está muy en boga, la excelente simulación de tenis de PAM es el juego deportivo más sobresaliente que haya salido de Francia, pero no es más que la punta de un iceberg sorprendentemente grande. Los deportes minoritarios son una especialidad para la industria francesa de videojuegos, sobre todo entre independientes que intentan renovar sus ingresos: Nadeo ha lanzado su serie de simulación Virtual Skipper, Lexis las aventuras ecuestres de Pipa Funnel y Cyanide se gana el pan con Cycling Manager y Winter Challenge. Pero Eden se muestra frustrada porque se trata de un mercado con un encanto europeo, como David Nadal dice: "Si fuera a Estados Unidos y hablara sobre V-Rally, me dirian: '¿V-qué'".



tardó mucho en distanciarse de esta posición. "No me gustan nada esas expresiones –afirma **David Nadal**, cofundador y director de juegos en Eden, una compañía joven que se labró un buen nombre en un campo muy diferente, con la serie *V-Rally*—. La expresión 'toque francés', por ejemplo, para mí se ha vuelto peyorativa". **Emmanuel Forsans**, veterano de Cryo que actualmente dirige el portal de desarrollo francés de la AFIV (Agence Française pour le Jeu Vidéo), está de acuerdo:

## Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Ubisoft, 2004) La diferencia Ubi



Vale que Splinter Cell nació en Montreal, y la acción monojugador de la continuación lo hizo en Shanghai, pero el modo multijugador es cien por cien francés, contraponiendo dos estilos radicalmente distintos de gameplay uno contra otro (espías contra mercenarios, tercera persona contra primera persona, agilidad contra tecnologia, sutileza contra potencia). Lo diseñaron Gunther Galipot y el equipo de Ubisoft en Annecy. Es una especie de testamento del deseo de la compañia de innovar dentro de las limitaciones autoimpuestas de las licencias y las franquicias de actualización anual: "Nuestro propósito es que un juego pueda aportar algo nuevo a una franquicia, una creación en sí misma que pueda contribuir a la marca", afirma Guillemot.



Florent Castelnerac, fundador de Nadeo y creador de *TrackMania*.



Michel Ancel, responsable de Ubisoft en Montpellier.

"Antes se percibía el desarrollo de juegos demasiado como una forma de arte. Lo primero era ser famoso, hacer juegos por ti mismo. Hoy la gente trabaja para hacer dinero, lo cual es una novedad, y, en mi opinión, una novedad positiva".

Un mercado financiero demasiado impaciente no ayuda, comenta Forsans: "Era muy muy fácil que los inversores aportaran muchísimo dinero. La mayoría de empresas se pasaban el tiempo haciendo planes de negocio, y se olvidaban de su tarea principal, que era crear buenos juegos y no sueños para el mercado". Raphael Colantonio, consejero delegado y director creativo de Arkane, resume su lamento: "Estábamos sufriendo una mala imagen, se decía que los juegos que hacíamos aquí eran fuertes artísticamente pero con un gameplay muy aburrido y flojo. La inversión no era excesiva comparada con





El título de estrategia North & South (arriba) de Infogrames versa sobre la Guerra de Secesión de EE.UU., pero se inspiró en el cómic francés Les Tuniques Bleues. Mortville Manor (abajo) de Lankthor se considera un clàsico, pero parece algo seco hoy dia.

entorno multimedia. En Kalisto, entre 50 y 100 personas se mudaron a Quebec: fue un verdadero éxodo". Curiosamente, Ubisoft instaló su mayor factoría de juegos en la capital quebequesa, Montreal.

Pero si los desarrolladores galos fueron golpeados con más dureza que otros por la explosión de la burbuja tecnológica,

"Creo que los principales distribuidores franceses fueron los primeros en ser antifranceses, los primeros en no confiar en los desarrolladores franceses"

la de otros países, así que supongo que el país se quedó atrás durante un tiempo".

Por otro lado, el resultado fue un colapso del desarrollo sobre suelo francés, agravado por el empeño de la cultura francófona al otro lado del Atlántico por fortalecer su presencia en la industria. "Había unas 5.000 personas trabajando en el desarrollo en Francia y hoy quedan unas 500", advierte Gaume. "Quebec ha sido muy agresivo en el desarrollo de un puede decirse más bien lo contrario de los distribuidores del país; de acuerdo con una teoría de Colantonio, en realidad abrió la ventana que les condujo a su fuerte presencia global actual. "En 1999 y comienzos de 2000, las estrellas aparecían en el mercado estadounidense antes que en el francés. En Francia sucedía uno o dos años después. Si piensas en Atari o en Vivendi, supuso una oportunidad magnifica poder ir a Norteamérica y comprar a









Cruise for a Corpse (arriba), demasiado pesado para ser de lo mejor de Delphine. Kult (abajo), de Exxos, ofrece una atrevida interfaz sensible al contexto.

todo el mundo. Se encontraron en una situación en que eran los dueños de medio mundo. Pero ahora el único distribuidor que es francés de verdad es Ubisoft".

Si preguntas a los desarrolladores franceses si la presencia del distribuidor en Francia ha sido una ventaja para la industria local, habrá respuestas para todos los gustos. Por un lado, incluso un desarrollador rabiosamente independiente como Florent Castelnerac (que dirige el diminuto equipo Nadeo de 12 personas que creó el título TrackMania para PC y rechaza sin dudar encargos de gran presupuesto por miedo a perder su independencia) acepta a regañadientes su importancia: "Los distribuidores desempeñan un papel -reconoce-. Sé que Ubisoft apoya a algunos estudios franceses, ha habido un relevo entre Atari y Ubisoft, y otros en el pasado". Y canta las alabanzas de su propio distribuidor francés, Focus, un peso ligero de apenas 20 empleados.

Pero las que están más implicadas con los grandes nombres son más ambiguas. "¿Ayudan los grandes estudios a los desarrolladores franceses? No estoy seguro—dice Nadal, pese a la situación de Eden como filial de Atari—. Atari deseaba vender todos sus estudios, y Ubisoft no mantuvo sus desarrolladores franceses en Francia". Colantonio interviene: "Irónicamente, los grandes distribuidores franceses fueron los primeros en ser antifrance-

ses, en no confiar en los desarrolladores locales... Es difícil convencer a los distribuidores para que trabajen con franceses. Cuesta el doble, porque hemos tenido mala imagen los últimos diez años, incluso a ojos de nuestros distribuidores".

La situación está cambiando, y Ubisoft en particular muestra una renovada fe en los creadores de juegos galos. La mayoría percibe con satisfacción esa mejora, y hay sólidas razones que la avalan. La calidad y la originalidad se volvieron requisitos obligatorios. "Ahora hay muchos estudios franceses en auge: el elemento común a todos ellos es que pasamos tiempos duros que nos obligaron a proponer juegos magníficos –dice Nadal–. Teníamos que lograr que los distribuidores invirtieran en nuestros estudios, sobre todo ahora que tantos proyectos de licencias se van a Europa oriental y para los juegos baratos Francia no resulta competitiva... Teníamos que ser verdaderamente ambiciosos". Colantonio quedó satisfecho de ver que se acababa el monopolio de los videojuegos de aventuras: "La mejora de la imagen comenzó cuando dejamos de tener sólo un género. Estaban Omikron, Rayman, y quizá nosotros en Arkane contribuimos también un poco con Ars Fatalis, un juego de rol porno para el mercado yanquis, que resultó una gran sorpresa".

No puede decirse lo mismo del trabajo de **David Cage** en Quantic Dream. Sus



Murders in Venice, de Cobra Soft e Infogrames, fue el clásico juego de culto de detectives a la francesa.



Nicolas Gaume, fundador de Kalisto. Ahora trabaja con moviles.



Raphael Colantonio, CEO y director creativo de Arkane.

# In Memoriam (Lexis, 2003) Experimentos aventureros



Si Fahrenheit es el arquetipo de la narrativa interactiva francesa de la vieja escuela en forma de elegante thriller hollywoodiense, In Memoriam es su creativo primo europeo, un hibrido experimental entre película, juego de puzzles y el –entonces de moda– mundo de los juegos de realidad alternativa. Su apasionante historia detectivesca de secuestros y asesinatos en serie confundía la realidad y la ficción más que ningún juego creado antes o después, mostrando al jugador como él 
mismo, y bordeando los confines del juego con navegadores y buzones de correo electrónico entrante. 
Lexis ha planeado una secuela, así como una alucinante versión sobre el mismo tema: Experience 112.



Exxos sentó sus credenciales surrealistas con Purple Saturn Day. La meta es ganar un beso de la Reina

juegos, Omikron: The Nomad Soul y Fahrenheit, son el eslabón entre el emocionante futuro del desarrollo francés y su orgulloso pasado: aventuras que evolucionan a partir del guión, montadas con todo lujo, formalmente experimentales y que ignoran las convenciones sobre diseño de juegos. Cage recuerda la lucha por encontrar distribuidor para Fahrenheit en la conservadora atmósfera de la nueva década, pero subraya que el mundo parece ahora más alineado con sus ideas. "Fue un momento para productos 'y yo también', cuando había sólo cinco 'géneros para juegos registrados' que resultaban admisibles, y en que la licencia de una película era ineludible. En este contexto, salir con la idea de una experiencia para consola basada en el guión y la emoción era una utopía. Recuerdo que la gente me miraba como si fuera extraterrestre. Hoy existe un alto nivel de aceptación hacia los conceptos que intentaba desarrollar en-

## Another World (Delphine, 1990) El clásico gráfico



Si tuvieras que escoger un juego para demostrar el vanguardismo francés del videojuego durante la época de los 16 bits, el mejor sería Another World, de Eric Chahi, conocido en Estados Unidos como Out of this World. La combinación entre gráficos vectoriales y rotoscopias para crear imágenes minimalistas, fluidamente animadas pero sutilmente abstractas y de aspecto abocetado, anticipó tendencias estilisticas que estarían vigentes durante más de una década. El juego en si es una pausada progresión de piezas que tal vez tienen mejor aspecto en la memoria, aunque su atmósfera y su belleza siguen siendo abrumadoras. Puedes descargarte una actualización de www.anotherworld.fr.

tonces, y me es más facil vender mis nuevas ideas a los distribuidores. Todavía estoy explorando sus límites —añade picaramente—, "pero me conceden credibilidad después de Fahrenheit".

Cage es la encarnación del auteur, una visión idealista del artista original y singular tan arraigada en la cultura francesa. El concepto se aplicó a los cineastas y críticos franceses de los años 50, pero ¿se puede aplicar al trabajo en grupo del desarrollo de videojuegos?, ¿es cierta la importancia en los videojuegos franceses de personalidades famosos como Cage y Ancel? "Existe mucha confusión sobre lo que significan en nuestra industria palabras como 'auteur' o 'director'", afirma Cage. "Soy la persona que tiene la visión del juego, lo que significa que tomo decisiones subjetivas con la única meta de lograr que se mantengan consistentes. Puedo intervenir en cualquier departamento de desarrollo para asegurarme de que se respeta el concepto general y ese trabajo subjetivo, si se hace con honestidad y creatividad, es lo que le aporta valor al juego. Marca la diferencia entre un juego muy bueno y otro que es especial".

Inevitablemente, muchos entrevistados mencionan a gente como Peter Molyneux y Warren Spector como prueba de que los franceses no tienen el monopolio de las



Serge Hascoët, director creativo de Ubisoft desde 2000.



Yves Guillemot, cofundador, presidente y CEO de Ubisoft.

visiones individuales sobre los videoiuegos, aunque al mismo tiempo admiten que la cultura francesa reconoce más que otras la singularidad del artista. "Miyamoto reconoció que cuando vino a Francia a recibir su medalla sintió algo especial -subraya Eric Viennot, de Lexis Numérique, desarrollador independiente de la aventura experimental In Memoriam y del minoritario pero rentable juego ecuestre Pippa Funnel. Se refiere al título de Caballero de la Orden de las Artes y de las Letras concedido al diseñador de Nintendo, junto a Ancel y a Frédéric Raynal, creador de Alone in the Dark- Dijo que había recibido numerosas medallas a lo largo de su vida, pero ninguna concedida hasta entonces por un gobierno. La verdad es que indudablemente tenemos más tradición de reconocer los talentos creativos personales que ningún país del mundo".

Francia puede ser un vivero cultural para industrias creativas como la producción de juegos –con el beneficio añadido de que muchas de ellas (juegos, películas, tebeos, animaciones) responden a habilidades que se solapan y a menudo pueden intercambiarse creadores-pero no proporciona el meior entorno económico para el desarrollo, con unos impuestos tremendamente altos ("para que un empleado reciba 100 euros, la compañía debe pagar 200", informa Forsans) y la limitación de 35 horas de trabajo a la semana hacen el país caro y difícil para hacer juegos. Los subsidios del gobierno son escasos, aunque el Centre National de la Cinématographie ayuda algo. "Poner en marcha cualquier negocio en Francia es muy duro -confirma Colantonio-. La







Sean estilosos –XIII (abajo)– o realistas –Assassin's Creed (arriba)– los juegos Ubisoft son inconfundibles.

estructura teme arriesgarse. En nuestra industria necesitas mucha flexibilidad de contratación y eso es muy difícil en Francia. Existe una mentalidad de 'trabajo para toda la vida' y cuesta encontrar gente dispuesta a trabajar como contratista". Parece raro, pero el desarrollador más pequeño que interviene en este reportaje, Nadeo, no está de acuerdo. Castelnerac argumenta: "esos impuestos se usan para solucionar problemas, y para minimizar el riesgo a empleados y empleadores".

Es esta atmósfera la que ha llevado a Ubisoft a expandirse tanto en el extraniero. Guillemot, todavía responsable de la compañía que fundó con sus cuatro hermanos en 1986, defiende la decisión: "Decidimos crear estudios propios hace mucho. Hemos visto que hay que invertir mucho en I+D, crear nuevas herramientas y motores. Estamos en un montón de países en los que el coste de producción no es tan alto. Eso nos permite correr más riesgos en algunos juegos que algunos de nuestros competidores, porque podemos permitirnos el lujo de dedicarles más mano de obra. Los resultados se aprecian en nuestros modos multijugador y en el nivel de detalle de nuestros títulos".

Si ese es el caso, ¿por qué mantener la presencia francesa de la compañía? La respuesta viene del director creativo Hascoët ("un genio que realmente entiende y juega con los juegos –según Gaume, que se fija a sí mismo el objetivo de crear tres marcas nuevas cada dos años). "Tiene que ver con las habilidades de los equipos







Guillemot: "BG&E fue genial, pero con tres meses más habria sido excepcional. Cuando haces un juego diferente tienes que conseguir que no puedan criticarlo".

franceses –dice Hascoët–. Por ejemplo, los franceses están acostumbrados a pensar con conceptos abstractos, que es una de las principales cualidades para diseñar un juego, porque necesitas construir sistemas muy claros y simples que simulen el mundo real, y luego crear un gameplay desafiante e interesante dentro de ellos". Aunque la supremacía que Hascoët da al gameplay sobre todo lo demás –común a todos los desarrolladores de Ubisoft– no siempre se ha asociado con lo francés, él mantiene que los estudios galos son muy fuertes en ese terreno. Y, desde luego, es imposible imaginar a un gurú estadouni-

tudios más pequeños, ¿no existe el riesgo de que desaparezca la identidad regional?

"No podemos obtener beneficios si sólo nos dirigimos a nuestro mercado nacional, mientras que los desarrolladores estadounidenses y los japoneses sí pueden. Como necesitamos indefectiblemente vender fuera de Francia, no podemos cultivar nuestra propia cultura", arguye Viennot. Y Ancel coincide: "Estamos dominados por la cultura norteamericana... y por la japonesa, en menor grado. Es más fácil para cualquiera en Europa, seas francés, croata o italiano, conectar con una audiencia mundial a base de 'códigos' estadounidenses, que creando mundos imaginarios basados en nuestra cultura local. Sabemos que va a ser más difícil si lo hacemos demasiado personal. La co-

"No podemos obtener beneficios si sólo nos dirigimos al mercado nacional. Como necesitamos vender fuera de Francia, no podemos cultivar nuestra propia cultura"

dense de la distribución dando esta respuesta sobre qué hace bueno un juego: "Un buen juego debería cambiar las vidas de los jugadores, mejorando su conocimiento de sí mismos o de los demás".

Pese a su pasado lleno de altibajos y a una comunidad de desarrolladores autocrítica, la industria francesa todavía parece considerar el enfoque creativo y la originalidad como sus principales activos. Pero dado el entusiasta interés de los distribuidores por el mercado global, y el competitivo entorno en que luchan los es-



Incluso las franquicias como Rainbow Six comparten la tradición Ubisoft de un potente sentido del lugar.

municación será más fluida si sucede en una ciudad que todo el mundo conozca, en un mundo que todo el mundo entienda. Elegir una ciudad que no sea yanqui o una fantasía heroica automáticamente equivale a correr un riesgo, que es exactamente lo que yo sentí con Beyond Good & Evil". Desde su punto de vista, sin embargo, no hay nada que no pueda superarse con un marketing activo. "No veo ninguna razón para que los estadounidenses no lo compraran. Dirigirse al mercado estadounidense es todo un reto para una marca nueva. Requiere una inversión enorme, y quizá hasta una película...".

Colantonio se muestra menos arrepentido. "Somos un negocio, queremos contar con un público lo más amplio posible. No se trata de un sacrificio, sino de hacer pequeños cambios en cosas como el color o la interfaz para hacerlos más atractivos a un país en particular. No se trata de alterar tu visión. Es que simplemente funciona mejor así".

El mensaje más optimista acerca de la creciente globalización de la industria de



Emmanuel Forsans, de la Agence Française pour le Jeu Video.

los videojuegos procede de Guillemot; lo matiza diciendo que "global" no siempre equivale a 'estadounidense', ni es necesariamente lo contrario que "diversidad regional", una opinión que tiene cierto peso, y está respaldada por su catálogo de juegos, que cuenta con una poco frecuente calidad y profundidad. "El objetivo es tener más diversidad, contar con estudios en todo el mundo que intenten influir en la industria global. Incluso si consideramos Europa y Norteamérica primero, podemos tener una connotación europea o norteamericana más fuerte dependiendo de cada juego. Queremos que sean diferentes. Si coges Prince of Persia, habla de un tema totalmente distinto a lo que tratamos normalmente en Estados Unidos, ha sufrido experiencias de Canadá y Marruecos. Quiero asegurarme una creación multinacional para los juegos".

Ese es el orgulloso manifiesto de una multinacional que ya no se considera francesa, pero también de una casa gala que defiende, incluso exige, el derecho de los desarrolladores franceses —o españoles, británicos o chinos— a crear sus juegos a su manera. Igual que le pasa a Ubisoft y a toda la escena francesa en general, se trata de una feliz contradicción, y un signo afortunado de que entre los dos colosos de la industria de los videojuegos existe una tercera vía.

## Rayman: Raving Rabbids (Ubisoft, 2006) Apertura a la inspiración



Ancel propone un anárquico regreso al personaje que creó, y en este juego inminente promete una atmósfera irreverente que tiene algo de Monty Python y de Mars Attacks, con hordas de conejos intrusos y malévolos en este título de lanzamiento para la Wii. "Rayman es una marca que permite un montón de posibilidades creativas, así que yo no queria que este juego fuera igual que el anterior", asegura. "Un Rayman renovado era importante para los jugadores y para nosotros, y así disfrutamos volviendo a trabajar en él".

# Suscribete a Suscr



## **VENTAJAS**

- Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.
- Recibirás cómodamente en tu domicilio cada número de la revista.
- 3.- Reenvío de cualquier ejemplar extraviado.
- 4.- Un mes antes de vencer tu suscripción, recibirás un aviso de renovación mediante el cual podrás renovarla o cancelarla si lo deseas.

## **BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN BONIFICADA**

Sí, deseo suscribirme a EDGE, eligiendo la fórmula marcada a continuación:

**CUENTA/LIBRETA** 

Europa: 85 €

☐ Tarjeta VISA

Entidad

TARIFA/FORMA DE PAGO EXTRANJERO (12 NÚMEROS)

Resto del mundo: 91 \$USA

revidarlos y o modificarlos. Si no deceas recibir diformación coineidad de ofras empresas, marca aqui con una ciun 🗀

☐ Giro postal internacional o talón a nombre de: GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.

El tratamiento miormativo de lus datos responde e las normas de la Agencia de Protección da Dalos y nor lo tanto puedes acceder a ellos para

<ul><li>Por un periodo de 12 númer</li></ul>	os y regalo de la CÁMARA FOTOGI	RÁFICA DIGITAL por sólo 46,80€
□ Por un periodo de 12 número	s y descuento, pagando únicament	e 35,10€ en lugar de 46,80€
Nombre:		Calle:
Nº. Piso Puerta	Escalera: Código Postal:	Población
Provincia	País: Tel: Tel:	NIF
FORMA DE PAGO ESPAÑA		
☐ Talón nominativo adjunto a nombre de: GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.		Giro Postal Nº
Tarjeta VISA nº		Fecha de caducidad
Domiciliación bancaria (Con esta r	nodalidad, recibiré 1 número más TOTAL	MENTE GRATIS)
DATOS BANCARIOS (si elijo domicilia	ir)	
Titular:		Banco/Caja de Ahorros
	Domicilio oficina:	C. P
Población	Provincia:	
	ESENTE GLORUS COMUNICACIÓN,S A , EN SONCEPTO DE SUSCRIPCIO	

Oficina DC Número de cuenta

Fecha...../

# CÓMO SUSCRIBIRTE

- Por internet en nuestra web www.glosbuscom.es
- Recorta o fotocopia este boletín, rellénalo con tus datos y envíalo:
- Por correo a Globus Comunicación,
   S.A. (Dpto. de Suscripciones)
   C/ Covarrubias, 1. 2º Dcha.
   28010 Madrid (España).
- Por fax 91 445 60 03

FIRMA DEL TITULAR DE LA CUENTA G TARJETA

ED-01006

- Servicio de ATENCIÓN AL SUSCRIPTOR: Tel. 91 446 52 54 y 91 446 52 55 E-mail: suscripciones@globuscom.es
- Oferta de regalo válida únicamente para España y limitada a la disponibilidad de stock
- Utiliza letra de imprenta para rellenar el boletín, eso previene errores.

# Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Prey 360, PC

72

74

76



Ultimate Ghosts 'n' Goblins



Disgaea 2: Cursed Memories

78 Reservoir Dogs PS2, PC

79 The Ship

80 Bad Day LA



81 Tekken: Dark Resurrection

82 Miami Vice: The Game

Ape Escape: Million Monkeys

84 Point Blank

Over G Fighters

85 Saint Seya: Hades

85 Gradius Collection

Paris Hilton Diamond Quest MÓVILES

86 Tetris Mania

86 Uno de los nuestros MÓVILES

## Próximas jugadas

## MotoGP '06



Elige la dificultad 'Legend', Extreme 1200 Championship y sólo una vuelta por carrera. El resultado es una lucha arcade que echa chispas, un minuto de sprint hacia la meta. 360. CLIMAX

## Makai Kingdom



La llegada de *Disgaea* 2 justifica el regreso a Makai y su extraño set de armas SRPG: imanes, globos, sartenes, tambores, ¿quién necesita las armas raras de *Dead Rising*?

# The Elder Scrolls IV: Oblivion



Armadura a un lado, el goteo de conquistas de Bethesda nos da uno de los apoyos más fuertes y duraderos de DLC para juegos de la 360, casi como Kameo y PGR3.

# Desarrollos que duran y duran Prey lo consiguió, ¿podrá Duke Nukem Forever?



Otro desarrollo problematico, Stalker, ha tenido su dosis de transformaciones en el diseño desde que se concibió como una aventura folurista. Su mundo abierto y un componente RPG son atractivos que perduran y mantienen a los fans interesados y el proyecto vivo. Pero, ¿se puede comparar con el aquante de Duke Nukem?

a historia de *Prey* está llena de ironía, hasta el punto de que casi todo lo que lees sobre el tema te da risa. Tiene gracia recordar que los informes sobre la primera versión hacían hincapié en su deseo de seguir el ejemplo de id de incluir un modem support para el ambicioso modo mutijugador. "Un movimiento virtual que se extenderá por todo el mundo", así describió el productor **Tom Hall** este seguimiento de *Terminal Velocity y Rise Of The Triad* en 1996.

Pero más divertido todavía es ver cómo un juego que se desarrolló originalmente para los procesadores Pentium 90, preparado para devorar 8 megas de memoria RAM y los recursos de dos megas de una tarjeta gráfica SVGA, se ha hecho un hueco aprovechando las posibilidades de la 360 y aún ha quedado algo para los propietarios de los PCs actualmente más potentes.

Después de cinco años de no aparecer en los medios (de 2000 a 2005, cuando los Human Head Studios resucitaron el juego) la historia ha concluído de manera irónica: que un juego concebido tres años antes de que saliera el primer Half-Life se haga un hueco en la agenda de los FPS. Así, cabe hacerse la pregunta: si Prey puede pasar del in-

fierno a la gloria, ¿conseguirá lo mismo Duke Nukem Forever?

Hasta que de verdad sepamos por qué 3DR y Take Two han mantenido a Duke con vida tanto tiempo (nueve años y sumando), será difícil saberlo. Tal como puedes ver en la página siguiente, *Prey* ha sido algo especial desde el principio, y ni los bio-horrores del *Doom 3* ni el *Quake 4* le han conseguido minar. Pero, ¿tiene *Duke Nukem Forever* los mismos cimientos?

En 1995, la misión de *Prey* era la de ser un FPS con un mundo tan cautivador que quisieras seguir jugando incluso sin enemigos. Y eso es precisamente en lo que se ha convertido. Aunque la tecnología haya cambiado, la filosofía sigue siendo la misma, y los resultados son magníficos.

Pero, ¿qué tiene Duke Nukem Forever? ¿Una boca sucia que habría que lavar con jabón?, ¿un hábitat natural que se convierte en vicioso? ¿Retretes atascados? Esto no es garantía de futuro viendo la dirección de los juegos actuales. Pero detrás de todo eso hay una mentalidad no muy diferente a la de Prey: el deseo de romper el molde de los FPS. Así que si este sexista juego no pierde el horizonte puede que no esté todo perdido.



PREY

PLATAFORMA: PC (VERSIÓN ANALIZADA), 360 PRECIO: 49.90 € (PC). 64.90 (360) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: TAKE 2 PRODUCCIÓN: 2K GAMES ESTUDIO: HUMAN HEAD STUDIOS, VENOM GAMES



El asalto a la tradición orquestado por Prey comienza con los fundamentos que predican sus entornos, muros por los que caminar y teletransportadores camuflados en obstáculos. Los campos de batalla para un jugador, envueltos y retorcidos en puzzles cargados de adornos, acaban desafiando las convenciones del género.

a sabiduría de Prey, heredada de padres a hijos, y desde un equipo de desarrollo a otro, te hará recordar a qué lugar perteneces. Tommy Hawk, el cherokee protagonista, debe emplear los poderes espirituales de sus ancestros para liberarse del yugo de una inhumana abducción alienígena. Human Head Studios, desarrolladores de Rune, han invertido cinco años en reajustar el proyecto original de 1996, convirtiendo los elementos destacables de entonces en

desafío mientras se evita un trabajo exhausto? Algunos ejemplos: dejar a los jugadores inmersos en una oscuridad tanto literal como figurativa, acentuar un entorno alienígena insertando elementos que sugieren la familiaridad perdida o mantener el progreso en un camino coherente, sin recurrir a espacios muertos o tareas innecesarias. Otros logros más lejanos son producto de injertos previos. El firme diseño, los densos arreglos y, especialmente, el reciclado de texturas, que le da



## Compartiendo los brillantes destellos de la ciencia-ficción y los patrones del FPS, Prey consigue agradar y contentarse a sí mismo

algo todavia relevante en la actualidad. La última década ha herido a 3D Realms con la muerte inesperada de William Scarboro, uno de sus primeros y más hábiles programadores. Pero ello no ha afectado a Prey, que ha sido trabajado al detalle en lugar de lanquidecer en el limbo del desarrollo interminable. El sistema de gravedad y de portales del juego, que en principio tenía un motor propio, se ha recreado con una versión modificada del motor de Doom III, demostrando ser uno de los pilares fundamentales. Prey ha salido a la luz luchando con toda la energía propia de un héroe de un juego de acción y con toda la ambición de una aventura clásica

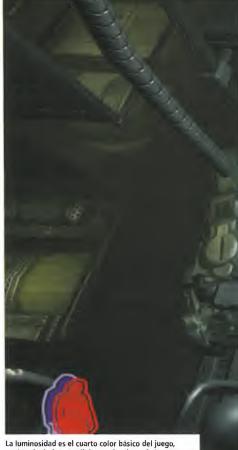
La experiencia le ha enseñado a Prey una valiosa y, a la vez, extraña lección aprendida durante estos años y que se muestra en cualquiera de sus elementos. ¿Cómo mantener el

al escenario -un mundo enclaustrado y biometálico llamado La Esfera- una prodigiosa apariencia alienígena.

Compartiendo los brillantes destellos del género de la ciencia-ficción y de los patrones básicos del FPS, Prey consigue agradar y a la vez contentarse a sí mismo. Lo que empieza como un evento inspirado en la crudeza del triturador de carne de la película Event Horizon -con la que tiene una deuda- llega a la mitad de su desarrollo como si atravesase una cámara de aire con gravedad cero; flotando sobre las sombras de laberintos espaciales, asteroides y una surtida parafernalia surgida de las fuentes del maestro de la ciencia-ficción Robert Heinlein. Conforme la aventura gira desde la abducción hasta el escape y la venganza final, su arquitectura se transforma de un gigantesco coágulo alojado

Reforzados por una banda sonora a cargo de Jeremy el público de cine, no quieren que le vendan el mismo viejo tópico una y otra vez, hasta en los créditos





explotada de forma religiosa y desplazando los tonos medios por iluminación extrema. Estéticamente, el resultado es llamativo aunque frágil; se requiere una calibración gamma correcta para apreciarlo bien.

en el intestino de La Esfera a una minúscula partícula de polvo espacial esclava de un conflicto gravitatorio. Los interruptores de gravedad y los caminos a los que puedes adherirte son la mecánica básica del título, y también lo más llamativo visualmente. Convierten la novedad de sus funciones -literalmente, poner un cuarto del revés y caminar por paredes y techos- en prácticos tests de navegación, desafíos de lógica, destreza y orientación espacial. Disminuir estos recursos afectaría reduciendo críticamente el potencial de Prey, su concepto y la amplitud de su implementación. Mientras la mayoría de shooters manejan el diseño tradicional del género como mercancía muy frágil, para que sus encajadas piezas no sufran ninguna alteración, Prey revienta sus cimientos y como si fuera un cubo de Rubik, levanta desde cero un mundo delicioso. Los enemigos eligen los muros y los obstáculos para tomar posiciones defensivas, los cuerpos se desplazan apuntando hacia donde la gravedad dicte en ese momento y las escaleras no existen.

Y a pesar de ofrecer una gama brutal de este tipo de físicas, Prey no tiene incoherencias. Te lleva como si fueras un tornillo que busca su lugar exacto atravesando de punta a punta la anatomía de un gran mecanismo gracias a su segundo pilar fundamental en el diseño: una red interconectada de portales que rompe con una década de desplazamiento lineal y errores (que ya no están) en la colocación de los enemigos. También ha des-

# Deathmatch gravitatorio



Considera el multijugador de Prey, uno de los puntos donde sus creadores muestran su frescura. Sus resultados deberían avergonzar a algunos shooters contemporáneos -aunque no a ese en el que puedes disparar a los WC- porque trae más cambios al modo Deathmatch de los que nadie ha osado. Hay pocos mapas, pero cada uno captura una ambientación o un mecanismo concreto del modo para un jugador. Lo más emocionante, sin duda, son los cambios gravitatorios, que se presentan tanto en marcas del suelo que permiten remontarlas hasta el techo como en campos de fuerza que permite aislar y modificar en tiempo real la gravedad, lo que permite desorientar a tus oponentes a distancia.



La perplejidad es la respuesta más común al mundo de Prey. Los humanos, tratados como ganado, son procesados por máquinas que los convierten en provisiones. Los que consiguen escapar acaban desvariando, refugiados y balbuceantes en un rincón. La escasa agresividad de los guardias de los primeros entornos ayuda al jugador a progresar.









El arsenal de armas vivientes recuerda al magnífico Oddworld: Stranger's Wrath. Secreciones corrosivas, simbiotes capaces de emular un rifle de francotirador o pseudoarácnidos con patas explosivas, aunque lo mejor es el Leech Cannon.

aparecido ese planteamiento de regeneración y puertas con pasillos lineales que estropeaba Doom III, reemplazándose con una matriz transparente que garantiza la incertidumbre en la reaparición de enemigos y del jugador en el escenario. Prey tiene la capacidad de dirigirte hacia cualquier lugar y el juego, técnicamente, se revela como un sustento básico para esa libertad de principio hasta el final.

Pero no todo el mundo dará un paso firme hacia su particular universo, y las expectativas creadas por otros *shooters* no se verán colmadas en su atmósfera. Es un paseo por pura diversión aunque procede como un reloj estricto, a veces confrontando al jugador con desafíos importantes. Mucho de esto se debe a su ingeniosa eliminación de las repeticiones y a los *quicksaves* en los que se convierten los paseos por otra dimensión evitando perder el alma tras la muerte, ganando en jugabilidad. Sus puzzles, aunque permanecen abstractos gracias a su planteamiento de utilizar la proyección del alma para salir

del cuerpo y atavesar obstáculos, pueden llegar a ser predecibles. La IA de sus muchas veces genéricos enemigos presenta poca resistencia más allá de atrincheramientos y modos de fuego múltiples, haciendo el combate el elemento con más reservas del juego. Su historia podría haber sido doblemente conmovedora de no ser por la poca instrucción de sus actores de doblaje en escenas gore y su única especialidad en el melodrama. Otro pero –y es un gran pero– es su mal asignada profundidad aérea, que acaba siendo el más desagradable de sus elementos.

Prey responde a la pregunta de qué debe defender un videojuego; el brillo clásico que satisface la mente o los placeres carnales que acaban tratando a los jugadores como idiotas. El mes pasado reconocimos a Half Life: Episode One como algo sofisticado que había partido de una base previa, pero la grandeza espontánea y fina inteligencia de Prey son profundas como cada bit. Y este es un juego que está fuera de este mundo. [8]





Algo lento pero imponente, como si fuese una respuesta del mundo del videojuego a la película de Star Trek, Prey golpea con todo el esplendor y precisión de su particular mundo en los últimos niveles. Hay alguna fricción ocasional entre el motor gráfico y la estética, pero el resultado global es cautivador.

# ULTIMATE GHOSTS 'N' GOBLINS

PLATAFORMA: PSP PRECIO: 49.90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: PROEIN PRODUCCIÓN: CAPCOM ESTUDIO: CAPCOM





l hechizo más poderoso de *Ultimate* Ghosts 'n' Goblins no es el que lanza un galante caballero para vencer a unos demonios, ni el que invoca un brujo malvado para transformar a una linda moza, un pollo o un saltamontes. A quien hechiza este gran juego es a sus jugadores, a aquellos que han echado en falta desde el lanzamiento de la PSP un juego tan activo, tan específico para la consola, y que aprovechase tanto su poderío. Hay dos espejismos que te embrujan en los primeros minutos de juego: El primero propone una autenticidad basada en sprites: mundos que son elaboradas caricaturas, con precisión artística en cada píxel y la atrevida paleta brillante que se precisaba teniendo en cuenta las limitaciones de la era de los 16 bits. El segundo te transporta a 1985, cuando Ghosts'n' Goblins debutó en



El papel no hace justicia a lo vibrante que resulta *Ulti*mate. El brillo de la pantalla de la PSP crepita con el color y la luz, la riqueza de una paleta que resiste sin problema el denso detalle de los mundos de pesadilla.

los arcades revelándose como un plataformas puro, inteligente y eficaz en una época en que los juegos eran sobrios, superficiales y brutalmente implacables.

Después de 20 años rezando para que alguien imitase aquellos colores y la jugabilidad, en cuanto llevas unas pocas horas jugando a *Ultimate* te das cuenta de que que este juego lo trae de vuelta con una calidad



#### Es un título que aprovecha tan bien su herencia que puede integrarla en un diseño actual sin alterar lo más mínimo su valor retro



abrumadora. Es mucho más que un nostálgico regreso a las raíces; es un título que aprovecha tan bien su herencia que puede integrarla con modernidad en un diseño actual sin alterar lo más mínimo su valor retro. Ultimate quiere ser lo que su nombre sugiere, la máxima experiencia de Ghost & Goblins, y lo consige explorando cada rincón, cada grieta de su diseño, prestando atención a cada mecanismo para guiar a Arthur de una plataforma A a otra B e identificando la mejor tecnología que pueda realizarlo con un resultado impecable. Lo más sorprendente es que esa tecnología es la de la PSP que, quitando títulos como Lumines, Ridge Racer o WipeOut Pure, apenas ha destacado por aleiarse de lo técnicamente esencial, hasta ahora. Ghost'n' Goblins se rearma con nuevas herramientas para acomodarse a sus capacidades: alarga el área de juego al formato panorámico para añade una nueva forma de funcionar a las plataformas en la pantalla ancha, se atreve con una paleta de colores poco habitual para destacar la luminosidad de la pantalla y disecciona y reorganiza su estructura clásica para asegurar que la reju-





Aunque el juego exige la precisión y el ritmo que cabria esperar en un plataformas, volver cuando tienes capacidad de vuelo cambia por completo la estructura y el efecto del diseño de los niveles.



gabilidad no quita protagonismo a una jugabilidad constante. Constituye todo un paradigma de aprovechamiento del hardware y de diseño del software. Es una prueba viva de que sus desarrolladores conocen al máximo los juegos de plataformas: cómo se comportan los jugadores, las tácticas que emplean y cómo se acercan a los retos. Pone a prueba como nadie al jugador: cada elemento encaja perfectamente, errores con consecuencias y problemas con soluciones. Es una construcción perfecta: no importa qué hagas, qué error cometas o qué atajo pienses que has descubierto, el juego siempre tiene algo esperando para martirizarte. Su corazón pertenece a la época antiqua de los videojuegos, cuando éstos eran mejores que los jugadores que intentaban completarlos. Está a un año luz de los plataformas crueles y despiadados que creen que perder cien vidas equivale a aumentar cien veces su duración. En Ultimate, morir no es una prueba de insensibilidad de los desarrolladores; al contrario, es un mecanismo de muerte, dolor y envenamiento amorosamente planeado.

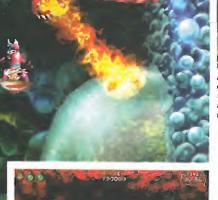
Sólo después de haber completado el juego por primera vez te das cuenta de que no es un excelente Ghost 'n' Goblins, sino el



No se necesita al demonio más poderoso para que Arthur muerda el polvo. A veces, él mismo es su peor enemigo. especialmente si uno de los brujos lo ha convertido en un pollo, saltamontes o en una bella mariposa.



capítulo definitivo. Explora su propia estructura a través de portales que te llevan hacia atrás y adelante en los niveles, destruye su propia mecánica proporcionando power-ups que cambian la forma de jugar, y lo que parecían niveles diseñados con precisión rígida acaban siendo patios de recreo flexibles y maleables. Un ejemplo magistral de adaptación es cuando adquieres la habilidad de volar, cortesía del escudo del Dragón y de la armadura del Ángel, objetos que casi convierten el juego en un shooter de scroll libre: de repente, todas las plataformas molestan y todos los enemigos acaban siendo objetivos aéreos. Cuando juegas por segunda vez, los elementos del juego se adaptan (jefes que no aparecen necesariamente, tumbas de piedra que se eliminan) acomodando su paso al ritmo en que profundizas en la experiencia. El juego recalibra los primeros niveles para hacer frente a las nuevas habilidades y poderes evolucionados que habrás adquirido.



Los últimos niveles se mueven en un exceso orgánico, mostrando el tipo de diseño abierto que ya incluyó Gradius V en alguna fase. Es otro inesperado paralelismo entre este plataformas clásico y un shooter de scroll.

En circunstancias normales, jugar a un juego como Ultimate Ghost'n Goblins desmoralizaría gradualmente al jugador, conforme cada nueva habilidad y cada nuevo nivel agotan el finito catálogo que sabes contiene el juego: cada recompensa recibida significa que queda una menos por adquirir. Pero la complejidad y maleabilidad de este Ghost'n' Goblins suponen que no hay forma de calibrar cuantas sorpresas y sutilezas quedan en la recámara. Ultimate (lo máximo) es una palabra que suele referirse a una hipérbole vacía; en este caso, es un hecho. [9]



A pesar de que los niveles iniciales parecen ofrecer escenarios tradicionales de la serie Ultimate rápidamente acaba catapultándote a unos entornos inimaginables en los que la muerte se oculta en todas partes.

#### El retiro de Arthur



Coincidiendo con el lanzamiento japonés, Capcom colgó un vídeo de imagen real hilarante con la vida de Sir Arthur tras los triunfos cosechados en los tres títulos anteriores. Retirado y centrado en las tareas domésticas, invierte su tiempo planchando sus calzoncillos, bebiendo en pubs de karaoke y comiendo helados, todo sufragado por su cofre de oro y joyas. La buena vida ha hecho engordar al caballero, que tendrá que ponerse en forma para este nuevo reto. Búscalo en Youtube por "Goku Makaimura".





Todos los lanzamientos europeos de los SRPG de Nippon Ichi se han quedado sin opción para activar el doblaje en japonés, algo habitual en el mercado americano. Pero está confirmado que Disgaea 2 incluirá las voces originales en diálogos, videos y batallas junto a textos en inglés.

s bueno volver al mundo de Disgaea, que es una caja de sorpresas. En este caso, porque la pareja de RPG estratégicos que surgieron del despertar del Disgaea original -Phantom Brave y Makai Kingdom, el primero un tanto confuso, el segundo, una progresión superior- se construveron con unos cimientos casi idénticos. Pero ahora Nippon Ichi parece renegar de ese legado. Es un alivio que en este capítulo el concepto se haya apartado de los círculos interminables del sistema de combate y movimiento de Makai Kingdom, y se haya vuelto a una rejilla más tradicional, por no mencionar un entorno de juego más meditado que la despreocupación que se percibía en Makai.

Esto no quiere decir que *Disgaea 2* no haya tomado otros elementos útiles de sus hermanos mayores. El sistema para subir de nivel está más equilibrado: para conseguir los puntos de experiencia no es suficiente con derrotar a los enemigos, hay que ejecutar unas acciones determinadas en los combates. El resultado es que no se necesitan especialistas dentro del grupo –como uno que se en-



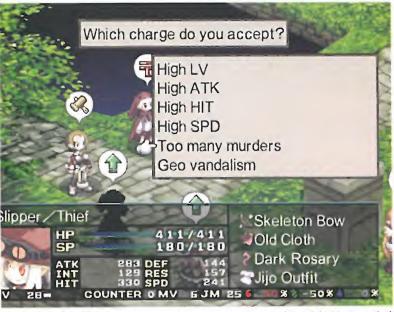
cargue de curar a sus compañeros— para ir subiendo de nivel. Es curioso cómo hasta los personajes más débiles pueden acabar superando en nivel a los apriori más fuertes sin que se perciba como una incoherencia.

El Mundo Ítem –una mazmorra donde el jugador puede almacenar cualquier objeto o

equipamiento de su inventario para mejorar sus características— ha recibido la mejor parte en lo que respecta a frescura y limpieza. Cada mazmorra alberga ahora varias salas misteriosas con mercancías poco comunes, adivinos y salidas a pueblos perdidos, además de una caza del tesoro que implica a los pira-



#### Para conseguir puntos de experiencia no sirve sólo derrotar a los enemigos, hay que ejecutar unas acciones determinadas en los combates







Con un mundo poblado por demonios, no sorprende encontrar en *Disgaea* un sistema de justicia que premie el mal comportamiento hasta llegar a actos criminales junto a las buenas tácticas en las batallas. Cualquier jugador que acepte la citación puede visitar la corte de la Asamblea Oscura, y recibirá un regalo junto a su registro criminal.

tas que se cuelan en uno de los niveles del juego. La Asamblea Oscura (un tribunal cuyos miembros tienen apariencia de senadores legendarios y que conoce el historial criminal de cada personaje), que aprueba o deniega las peticiones de cada individuo para cambiar de clase o mejorarla, se ha ampliado, y el jugador puede formar parte de ella.

Esta expansión se ajusta como un guante al núcleo jugable de *Disgaea*, pero hay un problema con aspectos que no se han resuelto: el inventario sigue necesitando una mejor organización que permita al jugador clasificar su colección de objetos y no simplemente amontonarlos en una pequeña bolsa o un gran almacén, sin almacenajes intermedios.

La cámara, que sólo se puede cambiar entre cuatro diferentes vistas isométricas –junto a un ligero zoom–, es irritante cuando el movimiento del cursor se comporta de forma impredecible en la orografía ondulante de los niveles del Mundo Item. Además, los "especialistas", los residentes de ese mundo –personajes no jugables a los que se puede obligar a mejorar ciertos atributos del ítem







Los ataques de equipo son más decisivos en este título; agrupar a los personajes en una torre humana los convierte en una unidad con un potente ataque cooperativo; combatiente im-pacta individualmente en el desconcertado enemigo.











Adell y Rozalin, los protagonistas, no son tan locos como el tándem Laharl-Etna. El sirviente de Rozalin -Tink, la 'rana sucia'- más que compensarla le causa una doble personalidad que la convierte en una maníaca sexual.

donde habitan- no están bien manejados en lo que respecta a explicar los efectos que sus acciones producen. Son problemas que se afrontaron de una forma más eficaz -aunque no perfecta- en el primer Disgaea.

Los seguidores de los juegos de Nippon Ichi nunca han necesitado tener mucha paciencia, pero pequeñeces y fallos como estos empiezan a demostrar lo contrario. En muchas ocasiones puedes acabar atrapado en un círculo sin fin por la cantidad de posibilidades potenciales para mejorar al personaje que se ofertan, pero esas manías provocan que se pierda toda sensación de inmersión.

Disgaea expresó mejor el sentido de profundidad y la personalización que los primeros juegos de rol de estrategia (SRPG) del estudio intentaban alcanzar; una experiencia basada en turnos donde podías modificar cualquier característica, un SRPG que intentó

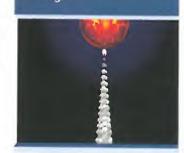
engullir a todos los títulos que este joven género había dado a luz anteriormente, y lo hizo dando un poder casi ilimitado al jugador, tanto como él quisiera poner en práctica. Disgaea 2 no sigue ese rastro incandescente -aunque el usuario mismo debe preguntarse si eso es aún posible-, es una continuación sólida de un juego extremadamente divertido, pero que no puede ocultar que debe compactarse para mejorar su experiencia.

Es un todo que todavía ofrece una serie intrincada de divertimentos -algunos viejos, otros nuevos-, pero que ha perdido mucha de su fuerza a pesar de su apariencia más detallada y colorida. La mayoría de los jugadores acabarán cansados de Disgaea 2 antes de que el propio juego acabe cansado de ellos,como podía suceder con la primera parte. Sigue siendo un título que se te empuja a convertirte en un dios al tiempo que

nunca te dejará atascado en un punto donde no tengas la oportunidad de mejorar tu equipo de personajes. Y, por supuesto, su historia incluye un abanico considerable de rarezas y un toque alocado en el guión, que no deja de autohomenajearse y de mostrar situaciones extrañas y perversas.

Es fácil ver que Disgaea está aún muy viva, que es una franquicia que debe marear a sus creadores con tantas oportunidades para hacerla crecer como las que se ofrecen a sus jugadores. Pero es difícil creer que la aparición de los dos spin-off experimentales (Phantom Brave y Makai Kingdom) no hayan sido de ninguna utilidad para dotar a este nuevo título de Disgaea de un mayor nivel. Pero allá donde la serie decida ir en su siguiente paso (PSP, PS3, la plataforma que sea), Nippon Ichi tendrá que rehacer a Disgaea de los recortes aquí sufridos. [7]

#### Sol negro



Una de las muchas tierras secretas de *Disgaea 2* es el mundo de las sombras, un oscuro gemelo de la misión principal del juego en la que cada nueva pantalla se desbloquea cumpliendo determinadas condiciones. Sus cielos albergan una gran amenaza, el Sol Oscuro, una gigantesca y pérfida bola ignea que desencadena el caos cuando quiere. El jugador puede ver en cada turno dónde se encuentra y cuáles serán sus próximos movimientos, que incluyen alteraciones tales como revivir a todos los enemigos muertos o, directamente, declarar el fin del juego. La única forma de acabar con él es sacrificar a varios miembros de tu equipo lanzándolos contra el Sol Oscuro para destruirlo.



#### RESERVOIR DOGS

PLATAFORMA PC (VERSIÓN ANALIZADA), PS2 PRECIO: 44,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: PROEIN PRODUCCIÓN ELDOS ESTUDIO: BLITZ GAMES

#### Festival de balavisión



Cuando has pegado unos cuantos tiros, o has amenazado o ridiculizado al enemigo (una opción que potencia el toque chulesco y delincuente de los personajes), sube tu nivel de adrenalina lo suficiente como para gozar de un "festival de balas". El personaje se desentumece, crujen la vértebras y cambia la visión, ralentizando la acción. Tienes unos pocos segundos para ser el primero en disparar. Apunta rápido y aprovecha la ventaia. Pero ten cuidado: si recurres al "festival de balas" cuando estás escudándote tras un rehén. no dispararás a nadie, sino que podrás ver cómo tu personaje liquida al rehén de forma brutal v con un a veces incomprensible sentido del humor. Por fortuna, siempre puedes cancelar el festival y esperar a mejor ocasión.

eis perfectos extraños, los señores Rubio, Blanco, Marrón, Naranja, Azul y Rosa ("¿Por qué tengo que ser yo el Sr. Rosa?"), Eddie el Amable y el jefe, Joe, andan por una calle. En 1992 Quentin Tarantino llevó a las retinas de todo el mundo está escena de la que sería una de las más importantes películas de culto de la década. Es un gustazo verla recreada ahora, máxime cuando se trata de un título tan respetuoso con su película madre hasta en el enfoque de cada plano clave. Y las escenas nuevas tienen como objetivo rellenar algunos huecos de la película, como saber dónde acabaron los diamantes del robo.

Tal vez esa lealtad a la dura historia de Tarantino sea el mejor valor del título, ya que logra que, ante todo, te diviertas al jugarlo (aunque no hayas visto la película). Pero esa misma fidelidad a la historia original es a la vez su mayor inconveniente al provocar que la linealidad sea total; el guión obliga. El destino está escrito, y normalmente tienes sólo una forma de llegar al final de cada capítulo. No logran eliminar ese *fatum* algunas opciones como la de utilizar contra la policía sus propias armas (las granadas conmocionadoras y los botes de humo son eficaces) o la posibilidad de decidir el estilo de juego: si saldrás del atolladero abriéndote paso a tiros



Lo que marca la diferencia entre un maníaco y un profesional es el "control de masas", la elección entre ordenar a un rehén que abra una puerta o cargarte al rehén y la cerradura, o la de optar entre desarmar a dos policías o descerrajarles un tiro en la cabeza. El "control de masas" es un aliciente para volver a jugar una fase más interesante que la recogida de documentos que desbloquea extras (dibujos de arte del juego).

Las fases de conducción son un punto fuerte; el coche es fácil de manejar, y el mayor pero que se puede encontrar es la IA de la policía, que sólo logra reaccionar cuando has pasado a 200 por hora delante de sus narices. Además, yendo al volante puedes disfrutar de la más que excelente banda sonora y elegir el tema que prefieras.

Excelentes también la reproducción de escenarios y la iluminación; sobre todo al entrar o salir de los edificios. El único actor de la película que presta imagen y voz es el Sr. Rubio (Michael Madsen), pero hubiera sido de agradecer que los personajes hubieran sido menos cuellicortos y compactos. Los gráficos no pasarán a la historia. Lo que sí están logrados son los movimientos chulescos que definen al personaje y el lenguaje de estos "pilares de la comunidad", plasmados en unos diálogos muy ingeniosos. [7]







En el centro, una de las seis amenas y resultonas fases de conducción. Abajo, el duelo entre los Sres. Blanco y Rosa, toda una muestra de la genial recreación de la película que ha realizado Blitz. Es uno de los pocos juegos en los que las escenas de vídeo aportan interés en sí mismas. No son un parón, sino un estímulo más para sequir jugando. Eso sí, todo el juego está en inglés.



En cada fase llevas a uno de los personajes protagonistas del robo (al Sr. Naranja durante el tutorial). En este caso, Eddie el Amable intenta "convencer" a unos policías para que depongan sus armas con el contundente argumento de haberse hecho con un rehén. Es el utilisimo "control de masas".



Michael Madsen, el Sr. Rubio, es el único actor de la pelicula que ha sido renderizado. Es el más desagradable de manejar, y casi dan ganas de perder la misión y dejar escapar a ese pobre poli. En pocas ocasiones está el jugador tan contento de comprobar que el crimen no paga como cuando muerde el polvo este psicópata.



al vez es inevitable que los jugadores esperen que las desarrolladoras independientes utilicen el motor Steam para igualar el nivel visual de los juegos del propio Valve. *The Ship*, el último y personal shooter disponible en el servicio de descargas de la compañía de *Half Life*, acaba sirviendo un placer y una frustración a partes iguales.

Primero lo bueno. La temática es absurda y extraña; eres uno de los 16 huéspedes de un transatlántico, invitados por un misterioso Señor X, que ofrece recompensas por un asesinato astuto. Mata a los huéspedes que te señale y te dará premios extravagantes. Pero puede (es muy seguro) que te acabe afectando cumplir estas órdenes y ver a los invitados morir uno a uno en tus manos.

Y ahora lo frustrante: este es un juego exclusivamente multijugador, y su éxito depende en buena medida de que los jugadores implicados en las partidas acepten sus reglas. Si no lo hacen, pueden hacer que el título sufra una regresión hasta las tradiciones

Los disfraces y complementos, incluyendo un sombrero de copa, monóculo, gafas o incluso un traje nuevo pueden emplearse para distraer y confundir a tus enemigos —gira en esa esquina, cámbiate y sigue caminando—. Contén los nervios y sigue caminando sin girarte, todo ello mientras sabes que tu enemigo ha perdido tu pista. Es un momento memorable.



más arcanas del género; coger un hacha y acabar con todo aquel que se cruce en su camino, como si estuvieran poseídos: divertido para uno, muy molesto para el resto.

Volviendo a lo bueno, mientras trazas tus planes de tu asesinato y acechas a la presa, necesitarás satisfacer ciertas necesidades; como en *Los Sims*, cada personaje necesita comer, beber, socializarse, darse una ducha y hasta usar el inodoro. Para estar al día con las obligaciones biológicas y sociales tendrás que explorar el barco, y podrás gastar el dinero conseguido a base de asesinar: un corte de pelo, un sombrero o asistir a espectáculos. Es algo tonto, pero altamente entretenido.

Es una lástima que este brillante planteamiento acabe abandonado por un interfaz que necesita con urgencia un rediseño. El juego requiere reacciones rápidas, por ejemplo, para arrancar un hacha de incendios de la pared y asestar un golpe a alguien en la cabeza. Para ello existen pantallas de inventario y teclas de atajo, con un excesivo núme-

Los envenenamientos te matan si no puedes alcanzar las dependencias médicas a tiempo. Dejar un muerto delante de la enfermera –arriba– es una hilarante forma de proceder.





Antes de asesinar, los jugadores deben identificar a su presa acercándose a ella y apretando el botón de acción. En lugares con mucho público resulta una tarea terrorifica, ya que cualquiera puede ser un asesino esper

ro de *clicks* del ratón. Morir porque has sacado un paraguas en lugar de la pistola que pretendías es desquiciante.

Aun así, *The Ship* alberga elementos espectaculares. Ciertas áreas del barco están cubiertas por cámaras de seguridad y guardias. Se supone que son zonas teóricamente seguras (aunque puedes sobornar a los guardias para que miren hacia otro lado). E incluso, si te sientes en peligro, puedes sacar intencionadamente una pistola para que los guardias te envien al calabozo, lugar seguro.

Problemas de comunicación. El sistema para determinar quién y cómo está observándote –es decir, la vigilancia– es casi aleatorio. Matas a golpes a un anciano octogenario en el casino y escapas del delito. En cambio, rechazas con un bate el golpe de espada que un asesino pensaba asestarte y acabas juzgado y desplazado hasta las últimas posiciones de la tabla de clasificación.

Todos estos son fallos que pueden ser resueltos: Outerlight lanzará los parches correspondientes para resolver las incoherencias y los fallos del interfaz, así como la comunidad en torno al juego. La delicia final: *The Ship* será así un juego mejor. La última frustración: no estamos hechos para esperar. [6]

#### El lujo del Titanic



La apariencia de *The Ship* es la de una peculiar y divertida película de dibujos animados. Los personajes son dibujos animados mezclados con el estilo de Agatha Christie: monóculos, sombreros de copa y plumajes. El mismo trasatlántico está revestido de lujo y ostentación, tanto que puede sentirse el tacto del tapete de las mesas de billar. Pero existen fallos gráficos: si te lavas las manos no podrás secarlas y gotearán todo el nivel.



Una vez comienzan a aparecer escenarios famosos, como el Teatro Chino de Grauman, el juego mejora. Especialmente para los que invirtieron la mañana del preshow de Microsoft en hacer turismo por Hollywood Boulevard.





LUMEIRS





Una serie de sucesos alternativos refina tu progreso por el juego. Te llevarán a solucionar los problemas derivados del impredecible punto de regeneración y el escaso indicador de daños a base de cuidar de tu trasero.

### 67

PLATAFORMA: PC PRECIO: 39,95 « LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: PLANETA DEAGOSTINI PRODUCCIÓN: ENLIGHT ESTUDIO: MAURITANIA IMPORT/EXPORT CO.

Dándole al jefe



McGee declaró que quería que Bad Day LA fuera lo más accesible posible, creyendo acertadamente que por su estilo y temática tendría un atractivo más amplio que otros videojuegos más tradicionales. Pero, mientras que los retos son menores en la dificultad más fácil, los jefes finales suponen un retorno al deplazamiento lateral en busca del punto débil del enemigo, algo que puede ser alienante para los veteranos y demasiado confuso para los novatos. l argumento engancha porque se asienta en un concepto sencillo y fuerte: todos los desastres imatinables se presentan al mismo tiempo en Los Ángeles. Descarrilamientos de trenes, accidentes de avión, ataques de supervillanos, terremotos, desastres químicos y golpes terroristas convulsionan a una ciudad que ya tiene bastante con su día a día de conflictos raciales, tráfico de drogas y cientos de robos menores. En el papel de un listillo sintecho, más



Las misiones de escolta y los episodios con desplazamiento automático de la pantalla —on the rails—con esta ametralladora acoplada en la parte de atrás de una ambulancia son de los elementos menos elegantes. Pese a ellos, el juego hace un inusual buen trabajo dando ritmo y variedad en la historia y en la jugabilidad. interesado en salvar su propia piel que en solucionar la vida a los demás, vagarás por la ciudad intentando mantener el orden dentro del caos: dispara a aquel terrorista aquí o cura a ese niño herido allá.

Es tan imaginativa como cualquier fantasía mitológica. En una decisión inspirada, se ha encargado al dúo artístico Kozyndan de la parte visual. El estilo de dibujos animados con toques ácidos de caricatura confiera una solidez y autenticidad que no se hubiera conseguido con un punto de vista realista. La implicación de Kozyndan está llena de sentido común, porque está claro que la compañía de American McGee está en plena sintonía con ellos. La fortaleza de su estilo artístico deja claro que Los Ángeles puede ser retrata da con una sencillez propia de la baja resolución que sería terrible intentar plasmar en un videojuego con apariencia convencional. Existen también otros fallos en los visuales: el código mismo transmite la sensación de ser frágil, y es sencillo toparse con irritantes bugs, afortunadamente poco importantes.

La acción, en tercera persona, incluye acciones como disparar, curar y arreglar, para las que sólo hay que seleccionar el ítem adecuado, dirigir el punto de mira y hacer que el fluido correspondiente salga a chorros, algo que finalmente acaban siendo tareas casi indistinguibles. La muerte puede sobrevenir sin aviso, muchas veces incluso sin causa aparente. Aunque la elección musical es excelente, el doblaje es completamente amateur. No obstante, de otra forma el guión no brillaría ni tendría, algo muy extraño en los videojuegos, algo de mordacidad satírica.

Es una pena, porque Bad Day LA es un título tremendamente apetecible. Los escenarios funcionan; los insulsos suburbios dan paso a lugares clave de la ciudad totalmente reconocibles; la ciudad está mejor capturada de lo que True Crime, The Getaway o Project Gotham han ofrecido nunca. Los elementos jugables que aporta cada evento (los terremotos añaden plataformas, los terroristas combate y los accidentes aéreos incendios) dan un împetu irressistible y una curva de dificultad a lo que de otra forma habría sido una experiencia de juego plana. Al final, Bad Day LA es el juego del que la gente normalmente dice que espera con ansia y que, cuando sale, acaba abandonado: premia la ambición sobre la ejecución y el talento por encima del refinamiento, y ambos pagan el precio por atreverse a ello. [4]



ué hacer cuando la innovación falla? Según el ejemplo de Tekken 5, hay que enterrar los resultados bajo 50 toneladas de hormigón. Ahora, Dark Resurrection repite la operación. Desde el momento en que Heihachi Mishima se levantó de su tumba, el discreto Tekken 4 se ha convertido en un difuso recuerdo olvidado por la determinación de la serie de mantener sus tradiciones y sus excesos a toda costa.

Ahora es un título portatil, aunque desde Japón han dejado claro que la PSP necesita un Tekken más de lo que Tekken necesita a la PSP. Es difícil demostrarlo: el catálogo de Sony no está exento de calidad, en lo que falla es en transmitir esa calidad.

El título de las recreativas se ha comprimido con buenos resultados: las texturas son más sencillas y el sistema de control se ha modificado, pero es Tekken cien por cien Los recelos sobre el control han resultado ser infundados: hay que acostumbrarse a la transición al pad direccional, pero los viejos combos siguen ahí. El cambio entre las proporciones 4:3 tradicionales y 16:9 de la pantalla panorámica ha distorsionado con delicadeza la apariencia, aunque ha sido para bien: los escenarios parecen más pequeños y estrechos y los personajes más grandes. El resultado es un combate más íntimo. Moviéndose a 60 frames por segundo durante las batallas -pero sólo a 30 para las escenas intermedias- el título muestra lo que puede lograrse en PSP ahora que su segunda generación de juegos empieza a asentarse.



cometes un fallo, el luchador rival te pasará por encima como una apisonadora.

dificultad fácil, pero, en la más difícil, si



Una decisión que ha dividido las opiniones: los 34 luchadores de la plantilla están disponibles desde el principio, dejando como contenido desbloqueable los minijuegos y otras cosillas que aparecen según progresas en el modo historia.

Los jugadores familiarizados con Tekken 5 encontrarán poca novedad. Dark Resurrection no deja de ser un remix: aunque incluye retoques en la plantilla de luchadores, dos nuevos personajes y algunos golpes antes demoledores se han equilibrado, el modo historia permanece idéntico. Los añadidos en forma de minijuegos (incluyendo el viejo conocido Tekken Bowling), game sharing, Ghosts, y el Tekken Dojo, donde disputarn ligas y torneos.

que debas memorizar, gusta más con la experimentación.

Aunque está visto que la fórmula funciona, es difícil desprenderse de un sabor agridulce dada la situación poco cómoda en que se encuentra Tekken. Abatido por los errores pasados de la cuarta entrega, la serie se ha hecho fuerte haciendo valer su propia



que ahora es incapaz de innovar. Y así, la versión para PSP sólo puede crecer en amplitud más que en concepto. Siempre habrá un lugar para los juegos de calidad. pero no se puede escapar del hecho de que lo que supuso una agradable sorpresa en Tekken 5, ahora es únicamente agradable. [7]

#### Luchador fantasma



En lugar de contar con un modo online para combates entre jugadores, Dark Resurrection usa un Ghost que representa a cada luchador en la red. Este clon aprenderá por imitación tu estilo de lucha, podrás subirlo a Internet y compartirlo con otros jugadores. Subir los Ghost parece un proceso complicado por ahora y el resultado de combatir contra lAs que simulan el estilo de otros jugadores no es demasiado distinto a las peleas contra la CPU, aunque no deja de ser un indicativo de la generosidad inherente a Tekken.



Los botones principales de PSP siempre han transmitido la sensación de ser delicados, como la máquina misma. Pese a todo, parecen ser capaces de soportar el inevitable machaqueo que todo juego de lucha lleva implícito, más aún si se pelea en el modo más difícil de Dark Resurrection





#### Moda en Miami



Cuando ya has jugado la mayor parte del título encuentras uno de los elementos en los que han puesto más interés: la creatividad aplicada al sistema de reputación. El traje que lleves afecta a la reputación que obtienes en cada nivel: la armadura puede ser práctica, pero revela tu miedo a los disparos, no impresionarás nada y no sumarás puntos de reputación. Prescindir de chaleco antibalas y escoger un traie beis con camiseta te reportará un abultado bonus. Una reputación alta te permitirá acceder a más traficantes de droga y a conseguir más puntos.

orrupción en Miami aterriza en la PSP de forma loable, ofreciendo una gran parte del contenido que incluye la licencia, más un buen lavado de cara. No hay duda de que el videojuego se ha beneficiado de la relativa seriedad de la serie tanto como Rebellion ha intentado extraer lo mejor de la PSP. El resultado es un título sorprendente, lleno de desafíos y con un buen número de ideas, unas prestadas y otras nuevas.

Más que ser un simple juego de acción basado en correr y disparar, Corrupción en Miami opta por un enfoque mucho más acompasado. Ponerse a cubierto es el elemento central y, aunque no lo parezca, se ha revelado como una elección jugable que trae un número importante de procedimientos estratégicos; agacharse y recargar se convierten en algo crucial cuando se tiene enfrente a una IA competente. El sistema está bien implementado, con opciones que se activan sólo en un contexto determinado, dejando al jugador libertad para investigar los alrededores. El sigilo, agacharse y levantarse para abrir fuego en el momento justo traerá muchos recuerdos a los fans de Time Crisis (o a





No hay diferencias si juegas con Crockett o con Tubbs; sólo depende de cuál te guste más. Los modelados de los personajes no están tan bien como en otros títulos de PSP, pero están animados con un toque de serie policiaca de los 80.

Crockett o Tubbs hacen sus tratos, y, con un minijuego, Every Extend Extra se convierte en un sistema de hackeo. Estos divertimentos equilibran el medido –aunque quizá excesivamente determinado– ritmo de juego cuando éste empieza a perder novedad. La puntilla es el modo cooperativo, para el que se necesitan dos copias de Miami Vice.

Pero Corrupción en Miami tiene también aspectos ásperos, con problemas irritantes que van desde una casi microscópica retícula para apuntar al objetivo hasta una predilección por dejarte en nuevas habitaciones que contienen a seis traficantes de drogas con malas intenciones. Los enemigos suelen repetir las mismas frases, una falta que apunta a más a unos recursos de producción limitados que a un intento de representar las consecuencias del abuso continuado de drogas.

Las carismáticas y evocadoras animaciones, las puestas de sol que maquillan muchos de los defectos del juego y, aunque acabe limitado en su atractivo final, *Corrupción en Miami* está hecho de una forma sólida e imaginativa. Si disfrutas viendo a dos policías enfrentarse a todo un sindicato de la droga, lo encontrarás interesante, y como una posibilidad para que uno de los más exitosos desarrolladores del Reino Unido eche raíces en un género complicado. [6]







Ponerse a cubierto tiene un gran papel en la jugabilidad. Es sensible al contexto y se activa cuando la acción nos lleva a obstáculos (estanterias, cajas y hasta altavoces de algún club). Las claves del éxito son sacar la cabeza en el momento exacto y acertar con los disparos.







Aparte de las bandas de monos listos para combatir a los que tu personaje dispara y golpea a diestro y siniestro, está el ya habitual número de primates que debes encontrar. Están ocultos y hace falta un esfuerzo considerable para capturarlos, aunque puedes hacerles un seguimiento por cámara.



A unque El Planeta de la huida de los Simios sería un título más apropiado para Million Monkeys, donde los

chimpancés con más mala leche de Sony intentan tomar la Tierra en un intento de dar a la teoría de la evolución de Darwin un final inesperado. Es el cuarto título 'oficial' de la serie pero puede pasar inadvertido por el gran número de descendientes que *Ape Escape* ha tenido en los diferentes sistemas PlayStation. En esta ocasión se ubica en lugares reales, hay múltiples vehículos de ataque para pilotar y el combate cobra más importancia, aunque suene a *spin off* de pesadilla para una franquicia que se ha vendido a un inteligente estilo de puzzles basados en 'esconderse y pereguir' que abrazan colores vivos en lugar de temerlos.

Pero este cambio no es la ruina. El combate es muy activo, en gran parte debido al satisfactorio control basado en los *sticks* para el cuerpo a cuerpo y los combos que ayudan

rte debido al los sticks para de se cor cul has no for vec

Los muchos personajes comparten caracteristicas en los gadgets asignados a cada botón principal del mando de PS2: un arma cuerpo a cuerpo, una red para capturar que puedes lanzar, una pistola y un par de veloces patines. Los detalles de estos elementos varian dependiendo del personaje.



Las batallas en la arena no son especiales, pero ofrecen un uso de las armas del juego de una forma más creativa que la que permite el modo historia. Puedes personalizar los personajes, posición, nombre y tipo de cada *gadget*.

a hacer medianamente entretenida la variante de batalla en la arena. Pero pronto ese combate se mete en arenas movedizas y se vuelve repetitivo debido a las hordas de monos que tienes que abatir y capturar antes de que puedas ir tras tu objetivo. Los simios se teleportan a todos los rincones, equipados con varias armas, armadura corporal y vehículos como robots, tanques, overcrafts y hasta platillos volantes. Puedes ocupar alguno de estos vehículos para combatir de forma que es poco satisfactoria, pero muchas veces necesaria, y los enfrentamientos con



los jefes finales, aunque bien presentados, acaban resultando algo tedioso.

El esquema de control tradicional de Ape Escape -seleccionando objetos con los botones principales y usando el stick derecho para usarlos- resulta rígido en Million Monkeys. En la época de la PSX, la serie consiguió extraer todo el potencial del pad de la consola de forma inteligente y encantadora; ahora Million Monkeys ha sustituido el sigilo imaginativo por una pelea tipo melé a la que no se ajustan los controles. La cámara es lo más delicado -aunque su función para fijar los objetivos no va mal-, incapaz de soportar bien el ritmo de la acción. Pese a todo, el título gustará a los fans, como los otros títulos de la serie que no han logrado acercarse a la novedad y atractivo del original. Cuando se llega a un punto en el que el momento más entretenido de la serie es un cómico cameo en Metal Gear Solid 3, se percibe la apremiante necesidad de que estos monos se preocupen al máximo por la creatividad y por cómo llevar nuevas ideas adelante con más éxito que en esta última entrega.

#### Proto-realismo



Ape Escape siempe ha amenazado con convertirse en un empalagoso vídeo pop, con cancioncillas simples y una plantilla de prima(te)-donnas cascarrabias. En Million Monkeys esta amenaza toma cuerpo, ya que arranca con escenas de un show pop que incluye bailarinas con trajes Piposaru -mono en japonés- al ritmo de una adaptación de I Feel Love, de Donna Summer. Informativos grabados en estudio actualizan al jugador con los desastres a los que los monos contribuyen, mezclándose con material real de las ciudades atacadas. Los teletipos que aparecen en las noticias -el Banana Watchse actualizan con información de las ciudades más importantes del mundo, aunque su estilo de parodia acaba con cualquier resquicio de dramatismo.

#### POINT BLANK DS

PLATAFORMA: DS PRECIO: 30\$ (23€) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE EN EE UU. Y JAPÓN, POR CONFIRMAR EN ESPAÑA PRODUCCION: NAMCO BANDAI ESTUDIO: NAMCO BANDAI

e todas las rarezas preciosistas que la Ds ha inspirado a los desarrolladores, la última que se podía imaginar es la conversión casi tal cual de un juego de disparos en un point and click. La idea es eliminar la línea visual implícita en la pistola de luz y convertirla en explícita mediante el toque del stylus. En la práctica es como si apuntaras con la mítica pistola GunCon apoyándola en la pantalla de la tele directamente. Es fácil imaginar que esto te da una ventaja poco leal.

Por extraño que parezca, el resultado no es desastroso, aunque tenga fallos de planteamiento. Un año probando todo tipo de minijuegos basados en interactuar con la pantalla táctil han quitado fuerza a la idea de que la DS sirve sólo para matar el tiempo en ratos sueltos, por lo que la aparición ahora de Point Blank sin más pretensión que el jugador consiga la puntuación más alta en la lista de récords es la menor de sus pegas. El juego que más se le puede parecer es Ouendan, si le quitamos ese ritmo vibrante y el guión de comedia: un juego donde lo único que se interpone entre tú y la victoria son una serie de frenéticos y exigentes toques de la pantalla táctil en una rapidísima sucesión.

Cerca de 40 extraños minijuegos logran mantener la variedad sesión tras sesión, o al menos para provocar una falsa ilusión de variedad que evita que el jugador se canse rápido. Namco Bandai ha aprendido la lección observando a Kawashima y el resultado es un modo semi-*Brain Training*, aquí bautizado como Brain Massage. En él, la puntuación en los minijuegos sirve para calcular el valor de atributos como atención y precisión, que sirven



El apartado Games Museum da a los aficionados de Namco la oportunidad de disfrutar con versiones reeditadas de las primeras máquinas recreativas, pero no dejan de ser una simple novedad puntual, ya que son clásicos muy simples sin oportunidad de profundizar en ellos.

para ubicar al jugador en unas absurdas categorías que van desde lanzador de confetti profesional a sargento excavador, pero no incluye logros por aprendizaje ni las mejores puntuaciones. Es sólo una parodia, y puede que sea el más inteligente de todos los modos de esta versión portátil.

Point Blank DS está por debajo de sus posibilidades, contentándose únicamente con mostrar por encima el encanto de sus personajes, lo frenético de sus minijuegos y la siempre agradecida opción para un segundo jugador. Su éxito como juego accesible y divertido está más que probado, aunque esta versión sólo apunta a ser un entretenimiento puntual entre partidas de juegos más consistentes. [5]



# O

#### **OVER G FIGHTERS**

PLATAFORMA: 360 PRECIO: 69.90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: TAITO



o es justo esperar trasfondos dramáticos e historias pretenciosas para un título de combate aéreo que recoja la herencia de la serie por excelencia de este género:

Ace Combat. Las localizaciones por donde discurre Over G, por diseño, están privadas de esa herencia, sin los inmensos espacios aéreos sobre tierra y mar que Namco suele ofrecer.

Pero los espacios pequeños pueden ser glamurosos, aunque el sentido de la escala de Over G acaba roto debido al poco detalle de las zonas de tierra, que no impresionan en ninguna altura y que ha sido concebido con la High Definition en mente. La HD puede ser interesante incluso para el más plano de los juegos si los contenidos se han trazado con limpieza y claridad, pero aquí sólo destaca la monotonía; hay





Puedes elegir entre un grupo de pilotos, y cada uno de ellos prefiere volar en un tipo determinado de avión, y también puedes complementar el armamento a tu gusto. Ver las repeticiones puede ser, sorprendentemente, muy tranquilizante si desactivas la música, basada en guitarras.



Nada de las maniobras radicales de Ace Combat. Tienes que tener en cuenta el efecto de la gravedad (Over G). Asciende y gira bruscamene y verás como la pantalla se va oscureciendo conforme el piloto pierde el conocimiento por este efecto.

diferencia entre ser plano y simple, y ser demasiado plano. El fino trabajo en el modelado de los jets es el punto más destacado, y por un corto periodo de tiempo; apreciable sólo cuando se mira alrededor de la cabina.

A pesar de esto, sigue existiendo atractivo en Over G, debido en parte a lo poco habitual que es encontrarse con tantas opciones para poner a punto los cazas y que agradecerán aquellos que prefieran preparar una batalla para ganarla antes que recurrir a las reacciones instintivas. Es una experiencia parecida a la simulación y con un núcleo muy técnico, pero con un serio obstáculo: sus breves misiones se convierten en tediosas, debilitando a todo el conjunto. Se necesita más brillo, al menos para salir de su falta de imaginación e insuflar vitalidad a sus combates y escaramuzas.

Las peleas *online* disponibles para ocho pilotos pueden minimizar esto, dejando al modo individual en un segundo plano, desplazado por *deathmatch* con oponentes humanos. Pero no pueden evitar la sensación de que *Over G* es algo alienado e impersonal, tanto como cabría esperar de la guerra moderna. [4]





a serie de anime que hace más de 15 años caló en el corazón de todos los jóvenes españoles -con el permiso de *Dragon Ball*-, lejos de apagarse, sigue vigente. Hades cierra las andanzas de Los Caballeros del Zodiaco enfrentándose al señor del Inframundo y a su ejército de Espectros comandado por tres jueces supremos.

Se repite el enfoque: un juego de lucha con un sistema de combate peculiar que es fiel a la serie y reproduce las técnicas de cada Caballero Comparado con cualquier beat'em up actual, Hades pierde de bulto en número de ataques por personaje, combos v otras posibilidades. Bajo ese prisma, la base de juego de lucha con tres ataques especiales, cuatro técnicas y golpes cuerpo a cuerpo comunes para todos los personajes es insuficiente.

El escaso año de diferencia que ha habido entre los dos Saint Seiya da idea de lo rápido que se ha programado este capítulo: los mismos motor gráfico, texturas, modelados y melodías. Aun así, ha habido cambios. El combate está mucho más equilibrado, cobrando importancia la media y larga distancia. Además, el ritmo es más rápido y se han incluido unos combos encadenados por fases importados de Budokai. Los escenarios, aunque se reutilizan los del santuario, recogen los lugares clave del mundo de Hades. Se ha contado con la colaboración del equipo del anime para la elaboración de las secuencias entre combates, que tienen una minuciosa carga narrativa.



La plantilla de personajes ha aumentado poco; debutan Shion de Aries, Orfeo de Lira, Ajacos, Radamantis y Minos. El resto son cinco caballeros de bronce con tres variantes de sus armaduras, y los doce caballeros de oro, agrupados en renegados y fieles a Atenea, amén de apariciones como Kanon de Geminis, Marin y las versiones de Seiya, Shiryu y Hyoga con armadura de oro.

La intro principal, en cambio, está generada por ordenador.

A pesar de sus cuatro modos de juego, que sirven para desbloquear tediosamente un gran número de extras (eventos, galerías de arte, test de sonido y voces -originales, en japonés- e imágenes de la serie de figuras de acción Myth Cloth), a excepción del modo historia, no logra mantener la atención del jugador.

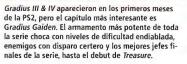
Hades es una secuela que todos los fans de Saint Seiya sabrán apreciar. Lo raquítico de su sistema de ataques como juego de lucha le condenan a recalar sólo en este segmento del público, que sabrá agradecer la fidelidad y el empeño que desde Japón se ha puesto en mantener el sabor de la serie. Pero no deja de ser una versión mínimamente ampliada del primer capítulo. Podría pasar como expansión y no como un título nuevo.

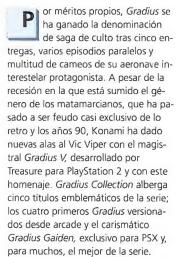




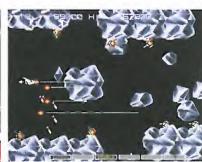








Las conversiones son idénticas a los originales, lo cual ha motivado que se hereden también defectos como los bajones de frame rate cuando la pantalla se llena de enemigos y los haces de rayos láser de los Option disparan sin cesar. La recopilación permite ver la evolución que Gradius ha sufrido; migrando desde las bases más elementales de los shooters horizontales de sus primeros capítulos a propuestas más atrevidas en Gradius IV y Gaiden. Esto también se observa a nivel jugable, especialmente en Gaiden, que supuso la ruptura del sistema de armamento ce-





rrado y la inclusión de tres nuevos cazas interestelares: Lord British, Jade Knight y Falchion Beta.

Se puede guardar la partida en cualquier checkpoint, lo que hará que los más puristas se rasguen las vestiduras. Esto favorece la experiencia portátil –aunque la opción no aparecía en ninguna de las versiones anteriores de Gradius para Game Boy-, ya que permite jugar partidas en cualquier momento sin miedo a perder los progresos, pero también elimina parte de la endiablada dificultad de Gradius; utilizando este método, los juegos pueden completarse en apenas unos días.

El menú principal, desde el que se accede a las distintas entregas, contiene dos sorpresas más; un test de sonido con el que reproducir las melodías de la banda sonora, y una opción Theater que permite dar las secuencias generadas por ordenador que sirvieron como intro para cada capítulo. Gradius Collection es todo un reconocimiento, un fetiche que muchos jugadores ya talluditos sabrán apreciar. Veinte años de Vic Viper bien merecen un recopilatorio completo, bien emulado, con extras y de precio asequible, aunque el acercamiento hasta PSP haya traído consigo la opción para guardar y la ausencia de multijugador, algo que los originales sí tenían. [6]



## PARIS HILTON'S DIAMOND QUEST

DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE Y AMENA PRECIO DESCARGA: 3 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE ESTUDIO: GAMELOFI W.E. WWW.GAMELOFI.COM

aris Hilton es actriz, modelo, famosa, polémica y sexy, pero aunque no lo fuera, sólo con ser una de las chicas más ricas del mundo, gracias a su condición de heredera del imperio hotelero Hilton, hay que preguntarse por qué ha licenciado su nombre a un videojuego. Tal vez, porque Paris sea la perfecta protagonista para la frase inmortalizada por Marilyn Monroe: "los diamantes son los mejores amigos de una mujer."

Y precisamente en encontrar diamantes consiste el juego protagonizado por Paris. Se trata de la conversión de un clásico del género de puzzles y consiste en reunir varios símbolos, en este caso diamantes, según caen en la pantalla.

La prioridad es formar conjunto de cuatro o más elementos para que se desvanezcan y aparezcan en su lugar bonus de puntuación u objetos con efectos especiales, como limpiar toda la pantalla del golpe. En *Diamond Quest*, Paris Hilton te indica al principio de cada nivel una serie de frases cuyas letras debes encontrar antes de un tiempo límite. Si tienes éxito, un bello diamante aparecerá y la no menos bella Paris te regalará una sonrisa.

Realmente no es más que una conversión de un viejo juego con miles de versiones, y los gráficos de la versión del móvil no resultan nada de otro



La idea no es nada nuevo, sino una versión más de puzzles clásicos, y los gráficos no impresionan. El mayor atractivo es su nombre.

mundo, pero ha sido todo un éxito en los países donde se ha lanzado. En primer lugar, por lo llamativo que resulta el nombre de Paris Hilton y sobre todo porque, aunque parezca lo contrario, no es un juego dirigido al público masculino, sino al femenino, gracias a su cuidado diseño y una peculiar estética que ha conseguido que Diamond Quest arrase entre los móviles de las chicas de todas las edades. Ellas prefieren el género de puzzles a los de acción y estrategia, y si además se lo "decora" con buen gusto y guiños a la moda, es comprensible su enorme éxito a pesar de su nula originalidad. [5]

# TITLE

#### TETRIS MANIA

DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, AMENA PRECIO: 3 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE ESTUDIO: ELECTRONIC ARTS WEB: WWW.EAMOBILE.COM

ue un producto tan conocido como *Tetris* aparezca en forma de juego de móvil es algo habitual. Lo que ya no es tan habitual que una compañía de la importancia de Electronic Arts se dedique a lanzar una nueva versión sin más. Y, efectivamente, *Tetris Mania* no es un simple clónico, sino una vuelta de tuerca que exprime el juego original al máximo.

No sólo Tetris Mania presenta los gráficos más bonitos que se han visto en todas las versiones que existe para móviles o para otras plataformas portátiles, sino que presenta nuevas características en forma de originales "modos de juego" que acentúan bastante la diversión. El Modo Cascada activa la gravedad y todos los bloques que no estén sobre otros caerán, ayudando a los jugadores con una avalancha de puntos. El Modo Adhesivo permite unir bloques del mismo color. creando nuevas formas de hacer filas. y permitiendo a los jugadores eliminar las filas inferiores más rápidamente y el último es el Modo Fusión, por el cual un bloque activado puede activar otros que entren en contacto con él.

Todos estos modos coexisten perfectamente con el *Tetris* de toda la vida que sigue siendo el preferido por aquellos que quieran matar el tiempo sin más complicaciones, pero para los



Los juegos van evolucionando según se amplían las capacidades de los terminales, pero sigue sin haber juegos originales.

amantes de las "emociones fuertes" y gustan de romperse la cabeza pensando, el Modo Adhesivo resulta ser el más original y el más complicado, al mismo tiempo que el mejor.

El conjunto se complementa con unos cuidados efectos sonoros y melodías variadas, algo no muy común en los móviles y una muestra del buen hacer de Electronic Arts incluso en sus productos más modestos. Ahora sólo queda una pregunta ¿Cuándo se harán juegos originales para móviles? Tal vez los teléfonos se conviertan en la próxima plataforma masiva de entretenimiento portátil.



iempre he querido ser un gangster..." Esta es la frase de promoción de uno de los mejores filmes que han retratado el mundo de la mafia, exceptuando la trilogía de El Padrino. Trasladar toda la acción de la película de Scorsese a una plataforma tan limitada como el motor java de los móviles puede parecer imposible, pero sus diseñadores han conseguido ocho horas de juego en las que el protagonista se convertirá en todo un "Capo" del crimen organizado. Pero no hay que en-

gañarse, *Uno de los nuestros* se trata de un sofisticado juegos de póker. Además permite apostar a carreras de caballos y combates ilegales de boxeo. Se le han añadido algunos elementos de aventura y de interacción entre personajes como el cobro de comisiones, chantajes, coacciones y asesinatos varios.

Es uno de los juegos para móviles más interesantes y cuenta con una franquicia cinematográfica de prestigio. El filón de adaptar clásicos de Hollywood no ha hecho más que empezar. [7]





Incluso es posible hacer trampas en las partidas de cartas que son el eje central del juego. La historia de *Uno de los nuestros* transcurre a lo largo de 30 años, en los que debes evitar al màximo ir a la cárcel para mantener el respeto.



LOS SOLDADOS LUCHARÁN POR TI LOS HÉROES MORIRÁN POR TL DISPONIBLE EN SEPTIEMBRE DE 2006

























## **VA DE RETRO**

R-TYPE FINAL

PLATAFORMÁ: PS2
DISTRIBUCIÓN: IREM (JAPÓN), EIDOS (EE.UU.), METRO3D (GRAN BRETAÑA)
DESARROLLADOR: IREM
ORIGEN: JAPÓN
LANZAMIENTO: 2003 (JAPÓN), 2004 (EE.UU. Y EUROPA)



#### Pocas series tienen la oportunidad de morir con dignidad, pero la última entrega de R-Type demostró que sacrificar tu vida es un billete seguro hacia la inmortalidad

a la sensación de que los juegos siempre terminan con puntos suspensivos, no con punto final.

Aunque derroques a un tirano o acabes con un imperio, la raíz del mal siempre aparecerá al final sugiriendo que va a volver para causar nuevos problemas al mundo y a tu héroe. La industria piensa que no tiene sentido cerrar el grifo del dinero. Nadie creyó a los de Irem cuando lo dijeron en 2003, pero lo cierto es que el desarrollador tenía en mente el final de su serie de referencia. Punto final.

Hace un par de meses se cumplió el tercer aniversario de la Operación Last Dance, por la cual *R-Type* hizo balance de sus recuerdos y se tomó una sobredosis de pastillas: 101 naves aliadas, 78 enemi-

y terminado como otros tantos juegos, nadie lo lamentaría. Pero no fue el caso.

Al contrario, sus responsables trazaron un plan claro antes de que se apretara ni un solo botón, con la imagen de un dispositivo Force perdido en el mar y su sistema de control mirando al cielo como una cadena de acentos sobre su sepulcro.

#### La audacia de la desaparición de R-Type no consistió en la disposición de Irem a dejar que la serie fuera corta, sino en el riesgo que corrió para darle ese último homenaje

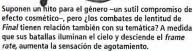
gas, 84 cañones de ondas y 53 Forces. Aun así, reina un extraño silencio entre los veteranos del género, reunidos alrededor del radar, mirando como las ondas escrutan un futuro sin obtener respuesta, cada vez más convencidos de que la flota de R-9A Arrow-Head y compañía se ha ido para no volver. Si *Final* se hubiera jugado

Como ya sabían quienes habían venido siguiendo su desarrollo, *Final* era un juego nacido para morir. Aunque su reputación pudiera hacer pensar lo contrario, lo más atrevido de la desaparición de R-Type no era tanto la intención de Irem de acortar la serie como el riesgo que implicaba realizar ese último homenaje. El productor de *Final*, Kazuma Kujo, era el único que creía que el juego tenía una viabilidad financiera. En la luz verde al proyecto se incluía una cláusula que informaba contundentemente de que nunca habría ninguna otra continuación de la serie.













#### **MODA SHOOTER**

En su Galería R, Final representa un modo sobresaliente de expresión de marca, jugando con las poses y los escenarios de fondo de sus naves. Compañías similares. la mayor parte de ellas japonesas, hace tiempo que han incurrido en este tipo de prácticas incoherentes, la más notable de las cuales la cometieron Capcom y SNK con sus omnipresentes, y a veces incestuosas, marcas, aparte desde luego de Nintendo. ¿Supone el reconocimiento por parte de Irem de la desaparición del shooter un refleio de una desaparición paralela de esta caracterización complaciente? Quizá hasta que la próxima generación aprenda a superar su afán de naturalismo y regrese a ideales más aventureros, proyectos y actitudes así existirán solamente al margen de la industria.



Vuelto a jugar ahora, el título se conserva sorprendentemente conmovedor: el funeral de *R-Type* congregó a mucha gente. El lento movimiento de la cámara de izquierda a derecha se topa con una procesión bydo que marcha en sentido contrario; los ataques de energía caen sobre el campo de juego como fuegos artificiales; el viejo enemigo parece casi ignorar la presencia de un intruso. Si no fuera por el ocasional ruido de fondo



#### Parecía que la invulnerabilidad no era tanto un truco como una invitación a tomar asiento y expresar tus condolencias

de las armas y sus rayos achicharrando a la humanidad o haciendo sucumbir la flora terrestre a una plaga bydo, sentirías prácticamente que es una falta de respeto apretar el gatillo en medio de un asunto tan serio. Parecía que la invulnerabilidad, que se activaba pulsando una secuencia de botones, no era tanto un truco como una invitación a tomar asiento y expresar tus condolencias.

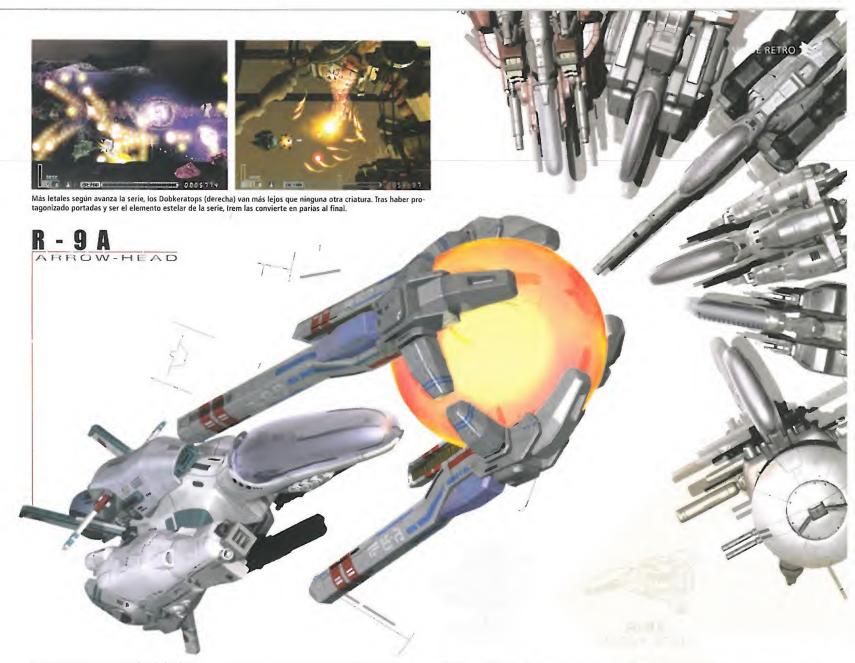
El color y la animación de R-Types anteriores parecen un timo si los comparas, pero hay que tener en cuenta el otro lado de la personalidad de Final: su incorregible belicosidad, capaz de presumir del hangar del Museo R y su muestrario de asesinos bydo de época. Repleto de rutas ocultas y con un montón de horas de vuelo para acumular, se trata de un monumento a la invención del shoot'em up, capaz de todos los cambios de chasis, escudos y armas que un desarrollador refinado podría concebir. Más allá de ejemplos directos como el TP-3 Mr Heli o del R-118 Peace Maker (la nave del juego Armed Police Unit Gallop de Irem), cada participante aparece como un capítulo que forma parte de la gran crónica del género que Kujo y su equipo R-Concept decidieron dar por zanjada. Otros títulos de Irem (como el R-9WZ Disaster Report y el R-11S Tropical Angel) aportan pruebas suficientes como para sugerir que la com-











pañía entera se encontraba de hecho a punto de despegar hacia el olvido.

El Museo R, construido al servicio de la frase: "¡Despega y golpea al maligno imperio bydo!", da sentido a la falta de concordancia entre las actitudes optimista y pesimista de *Final*. La guerra bydo llega por fin a su término, el bien se impone sobre el mal, y la furia de R-Concept se arroja sobre la flaqueza del adversario. Pero ¿cómo consigue este *shooter*, que vive para desafiar y castigar a sus jugadores, sugerir esa debilidad del adversario y conseguir que valga la pena?

La respuesta se halla en la propia pregunta: Final sigue siendo tan despiadada como R-Type siempre fue, pero su presentación "sugiere" lo contrario del Bydo. La puntuación extrañamente reducida de Wavelink Zeal duele por su falta de ambición, convirtiendo los pasos y las trayectorias de las escuadrones y criaturas bydo, habitualmente muy medidos, en letargo crónico. No ha cambiado nada mecánico, pero la percepción se ha transformado.

Los shooters normalmente parecen absorber el fuego que impacta sobre ellos, intimidando al jugador con la inmunidad de sus niveles y su capacidad para producir enemigos en masa. Pero *R-Type Final* se compromete. Sus orgánicos enemigos gritan más allá de la muerte, y el lanzamiento del rayo del jugador es como una fiera rompiendo huesos. Por primera vez, tu campaña no es un golpe militar ni









una estrategia defensiva, sino una tarea semiadministrativa. Los objetivos de la misión a menudo hacen alusión a ejemplos de juegos anteriores. El Silent Lab, con sus camillas, sus catres de campaña y depósitos de fluido amniótico, es tanto un hospital de campo como una fuente de reclutamiento bydo. Cuando más tarde te infiltras en el corazón de los dominios enemigos, cientos de ojos flotantes miran pasivamente mientras pasas entre ellos, hasta



#### CONTRAPESO

El reto para los modernos shooters de múltiples naves es mantener el equilibrio entre el armamento que ostentan ambos bandos. Con su imponente armada de 101 naves. Final nunca se paseó con demasiado éxito por este apartado, y buena parte de su encanto radica en descubrir cómo puedes volcar a tu favor un nivel mediante la configuración y selección de las naves. Aunque el R-9A es la elección por defecto y garantiza un aceptable nivel de desafío, las últimas dos naves rebosan de poder, v los dispositivos Force son capaces de barrer escuadrones enteros y aniquilar la artillería de tierra. Cuando el juego se vuelve más interesante es con la mezcla de tecnología bydo y humana, que da pie a un armamento impredecible que da al traste con cualquier estrategia convencional.

#### Aparecen los créditos, y te queda la impresión de que no se trata sólo de los bydo, sino de que está a punto de suceder algo más importante

el corazón del imperio, para asestar el primero de unos cuantos golpes mortales. Aparecen los créditos, y te queda la impresión de que no se trata sólo de los bydo, sino de que está a punto de suceder algo más importante.

No, Final no es como otros juegos, y ni siquiera se juega a él como puedas pensar en un principio. Se trata de un concepto shooter, que acaba con un viaje conceptual oculto a lo largo de las ramas de su arbol de niveles. Los insinuaciones de poder y de debilidad descritas más arriba no justifican ese extraño final. Cuando llevas a cabo una exploración más exhaus-

tiva del juego y del Museo R lo que ves es que se ha estirado al límite el género. Allí donde la mayoría de *shooters* muestra un ranking de puntuaciones, *Final* dibuja los límites de tiempo y espacio, donde lo humano y lo bydo se funden en uno solo.

El elemento precursor de ese final aparece mucho antes de que el hangar reciba sus primeras naves híbridas –unas jabalinas trenzadas de carne, luz y metal–, e incluso antes de que hagas el primer disparo. Es la imagen principal de *Final*, después de todo, lleva desde 1987 atornillada al frontal de tu nave.

La Force es donde comienzan todos los recuerdos de *R-Type*, y Kujo la eligió



como catalizador y símbolo del lugar donde acabaría la franquicia. El tejido bydo sujetó un reactor sintético (que es tanto tu enemigo como tu salvación) indestructible e indispensable. La tradición ha visto la aparición de la Force en pantalla como un riesgo estratégico, que debilita momentáneamente al jugador, si bien posteriormente esa debilidad es superada. Final traza un paralelo entre ese proceso y la cronología de la guerra bydo: su punto culminante es el exilio del arma bydo fabricada por el hombre a las últimas estribaciones de la galaxia, su propósito es el regreso y la asimilación. Para que todo el significado de Final le haga justicia a su nombre, hay mucho que decir del nivel de dramatismo alcanzado durante esas efímeras oportunidades.



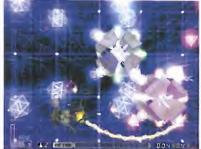
El epílogo de Final de la síntesis entre lo humano y lo bydo es el tipo de detalle que, en manos equivocadas, podria parecer una excusa para propiciar una secuela; por fortuna, servirá como salvaguarda de un final tan abierto.





que no todo es como se lo han contado. El resultado de *R-Type Final* está lejos del intercambio de balas de siempre.









"Teniamos una relación fabulosa con el productor Kats (en la foto de debajo, el de la derecha del todo), recuerda Chudley (fila principal, cuarto por la izquierda). "Una vez, estábamos intentando explicarle la palabra en inglés 'piles' ('almorranas'). Así que le dimos un racimo de uvas, para que las sujetara con el brazo extendido. Le dejamos así 45 minutos mientras estaba al teléfono con su jefe. En un momento dado, le explicamos que 'te salen cosas así en el trasero' ¡lo sentimos, Kats!"







Aunque MSR se proponia ofrecer el máximo realismo posible, las aristas hubo que pulirlas. Chudley cuenta: "El taxi londinense es, en realidad, un taxi negro de Liverpool retocado con un ventilador".

decidimos cuando un amigo fue allí a trabajar, y su mujer, que ama la fotografía, buscó algo que hacer mientras estaban allí".

"Nuestro primer viaje de investigación fue a Japón!". Y hubo tiempo para otro efecto sonoro, un crujido: "Un día se nos cayó uno de nuestros preciados carretes de fotografías entre las puertas del ascensor, y con él se cayeron 30 historias; conseguimos

terminada la demo, el codificador jefe se marchó. La demo fue vapuleada: no gustaron ni la conducción, ni la cámara, ni los fuegos artificiales ni los cazas...".

Así que sin codificador jefe, en números rojos, con una demo criticada y sin calendario, Bizarre estaba en serios problemas. "Todo coincidió con que uno de nuestros artistas clave decidió irse de Liverpool. Por suerte, Sega tenía fe en nosotros y decidió que la calidad era más importante que la fecha de lanzamiento de la Dreamcast en Estados Unidos y Gran Bretaña (sobre todo porque tenían listos ya otros buenos títulos). Y nosotros obtuvimos de Fórmula 1 algo de dinero para



#### **CONCIENCIA GT**

"En una ocasión -rememora Chudley-, uno de los codificadores decidió, para divertirse, añadir bromitas internas de Bizarre como 'Degsy', 'Cry8a8y', 'Sausage' y cosas por el estilo, pero además añadió una llamada 'GT cuál', en referencia al título Gran Turismo. Nos quedamos consternados al descubrir que se nos había colado en una versión que enviamos a algunos periodistas. Peor aún, descubrimos que había un pantallazo diciendo 'GT cuál' colocado en el frontal de un coche. Esto iba completamente contra la filosofía de Bizarre de nunca jamás criticar otro proyecto, ni en broma".

Ferrari, lo que dio pie a su primer nombre en clave, *Crimson*. Pero aquello no se materializó, así que reorientamos el rumbo para producir un juego para Mini, un poco al estilo de la peli *The Italian Job* pero ambientado en varias ciudades. Pero el Mini no parecia tener atractivo para un público global. Los coches deportivos, sí".

#### Su nombre inicial fue Sega

Street Racer, y luego se cambió a Metropolís, debido a las ciudades donde tenía lugar, y al final el nombre se debió al deseo de Sega que el título resultara más explicito sobre la naturaleza del juego. "Comenzamos creando ciudades imaginarias, pero parecian falsas. Y unir marcas reales con barrios falsos parecía una estupidez. Así que nuestra unica alternativa era recrear ciudades reales, porque nos jugábamos nuestra credibilidad sobre ser capaces de crear circuitos reales de F1. Después de probar una demo muy preliminar con tecnologia interna de Trafalgar Square decidimos apostar por ella. Londres y Tokio eran obvios, dadas las ubicaciones de Sega y Bizarre, mientras que la de San Francisco la

#### Sin codificador jefe, en números rojos, con una demo criticada y sin calendario, Bizarre estaba en serios problemas

recuperarlo, pero el material resultaba irreconocible".

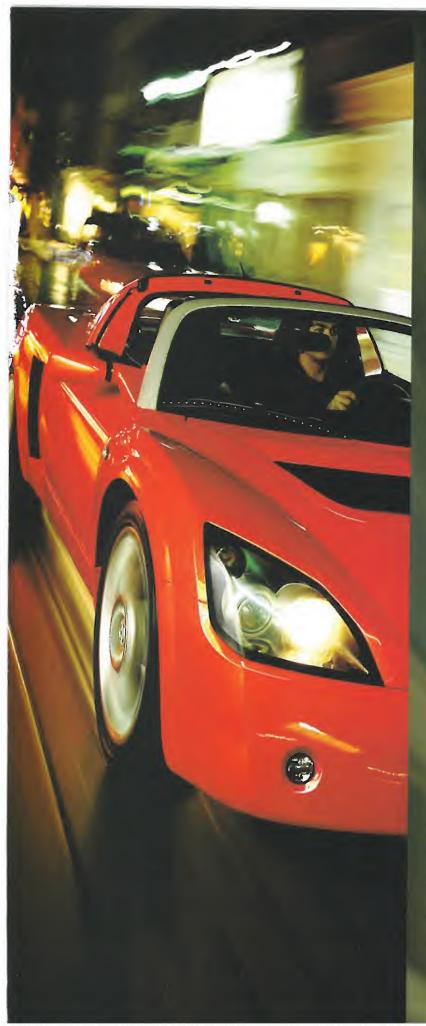
La primera exhibición del juego, en el E3 de 1999 fue otro trago: "El juego lo codificó un fan de Sega que se inclinaba por la escuela de manejo de Sega Rally. Aunque eso puede resultar divertido, al sumarle un punto de vista de ojo de pez, el juego resultó menos realista de lo que queríamos. El diseño en aquel momento era más bien básico: se trataba más de un juego de carreras callejeras al estilo de Crazy Taxi o Harley-Davidson".

"El desarrollo progresaba despacio, y hubo que tirar por la ventana el calendario inicial. Transcurrió 1999, y necesitábamos preparar una demo para el E3. Justo antes del salón, estando mantener la compañía a flote mientras terminábamos <u>MSR..."</u>

Chudley dio marcha atrás en el desarrollo y se hizo cargo del diseño, la estructura y la programación –no había trabajado con código desde el primer F1– con Roger Perkins, un codificador de herramientas de otro proyecto de



Esta foto de 1996 muestra al equipo de lle erre no mucho antes del nacimiento de Max. (1 núcleo ha estado en la base de mulgicos 1707).





En un momento dado se pensó en un modo carrera enfocado en equipo, usando pegatinas chillonas, una idea que no volvió a emerger, al menos visualmente, en la subsiguiente serie PGR.

Bizarre, y reescribieron el motor.

"Vimos que no era lo bastante
flexible ni fuerte para nuestras
ambiciones –revela Chudley–. Lo
primero que hicimos fue subir el
numero de polígonos de los
coches, y cambiar el ángulo de la
cámara para tener más sensación
de realismo, y menos de pilotar
una nave espacial de Wipeout".

"Todos querian crear algo que rompiera de verdad los límites del realismo. La investigación que tuvieron que realizar los artistas para cada ciudad resultó increíble, y existía una gran discusión en torno a la disyuntiva entre realidad y diversión. Los artistas querían hacer las ciudades fieles al cien por cien, y si eso significaba que sólo pudiera pasar un vehículo entre los pilares de un monumento en Londres, pues mala suerte. Al final llegamos a unos acuerdos que permitieron que todos sintiéramos que habíamos alcanzado un equilibrio satisfactorio entre la exactitud de las ciudades y la comodidad del juego"

Los coches y el sonido recibieron también gran atención: "Alquilamos un Mercedes SLK de una empresa de alquiler de deportivos para poder grabar el ruido del motor, y les dijimos que lo estábamos usando para 'pasar un día por ahí'. Este 'día por ahí' era una pista de pruebas, en un circuito. Con los micrófonos instalados, accionamos el acelerador muchas veces... hasta que, de repente, jel motor se quemól Los tipos del circuito





fueron tan amables de ayudarnos a remolcarlo a una autovía desde la que pudiéramos llamar al servicio de asistencia en carretera. Todo fue bien hasta que la compañía de alquiler vio el informe de gestión del motor que incluía el SLK... Supieron qué había pasado. Sega gastó miles de libras para pagar un motor de repuesto.

Los objetivos de Metropolis Street Racer no se limitaban a fotocopiar ciudades: también incluían una progresión del modo de carrera centrada en que el jugador sacase partido de su rendimiento en cada carrera, y el uso de un reloj de tiempo real que marcaba los récords del día del





#### **DISEÑO DE PISTAS**

Las bandas sonoras de Richard Jacques son muy importantes en la historia reciente de Sega. Y, pese a las numerosas alabanzas recibidas antes de su trabajo en los juegos Headhunter, se puede decir que su sonido para MSR fue su creación más atípica y con carácter. "Fue seguramente el proyecto más largo en que he trabajado nunca -afirma Jacques-. Tenía que crear todo de forma muy sencilla, con algo de asistencia del programador de sonido de Bizarre: 27 pistas que precisaron cantantes, rappers, tres guitarristas, un bajista y una sección de metal de cuatro personas, más músicos adicionales; guiones para cuadro DJs diferentes; informes del tiempo y del tráfico; anuncios de radio reales para marcas como Tango, Rough Guide, Planet Perfecto Records, The Sports Café y muchos más; así como todas las grabaciones de coches y el diseño de sonido".

"Querían que las canciones fueran parodias y que cubrieran varios géneros, para que se adaptaran a las emisoras de radio. Desde un punto de vista lírico, debían de ser un poquito melosas además. La verdad es que fue una experiencia genial, y, aparte de todas las bandas sonoras que he producido en los últimos 12 años, creo que la mayor parte de e-mails los recibo por MSR. Algunos incluso conducen sus vehículos de la vida real con la banda sonora de MSR sonando. Imaginate...".

circuito, sin olvidar la posición del sol. Y luego estaban otras prestaciones, interesantes aunque menos innovadoras, como por ejemplo la banda sonora (ver el recuadro 'Diseñador de pistas'), que es tan parte de la experiencia MSR tanto como cualquier otro elemento del juego. La música estaba planeada desde el principio. Tuvimos que adecuar el juego, y la música licenciada era una opción cara por entonces. De modo que Richard [Jacques, productor de sonido de Sega Europa para MSR] decidió que lo mejor sería crear unos estilos y unas emisoras de radio falsas que se adaptasen a las ciudades. Era una tarea imponente, dada la enorme diferencia que había entre los estilos que teníamos que crear

Con todo, lo más sobresaliente del curriculum del juego es el sistema Kudos, que recompensa con puntos a los que son capaces



Chudley alude a la secuencia inicial de MSR: "No es una superproducción de Hollywood: se grabó con una carrera por Londres entre un VX220 y el Fiat Turbo de Kats, con permiso para cerrar una calle concurrida".

de conducir con una elegancia máxima, que abarca con cada versión de *Project Gotham Racing* más maniobras de carrera. Hoy ya no sorprende este sistema, pero en aquella época había que explicarlo. "Gran Turismo era nuestro verdadero competidor. Queríamos hacer algo que borrara la línea de separación entre el arcade y la simulación, en línea con lo que habíamos hecho un par de años antes con la serie Fórmula 1".

"Pensé en mi propia experiencia. Yo había estado corriendo con mi Toyota MR2 contra un Fiesta XR2, y me di cuenta de que una conducción elegante resultaba tan apasionante como la velocidad. Así nació Kudos. De hecho, recuerdo

número de Kudos mayor, pero un fracaso provocaría la pérdida de todos los Kudos ganados. El problema vino cuando se programó el modo carrera. Como no podíamos juzgar la habilidad de los jugadores, teníamos que fijar unos niveles de desbloqueo muy bajos, porque no queríamos que se quedaran atascados. El inconveniente era que los mejores jugadores iban desbloqueando el juego a un ritmo mucho más rápido del que eran capaces de jugar, con lo que se perdía la sensación de progresión".

Pese a la presión de una fecha límite pospuesta una y otra vez, MSR no se desmoronó ni perdió personalidad. Y en última instancia

#### "Habíamos creado algunas repeticiones megachulas, pero descubrimos que los coches se comportaban de modo errático"

que pensé 'Wey hey, me voy a matar' en un momento dado, y de ahí procede al mensaje 'Wey hey' que sale en el juego cada vez que el jugador corre un riesgo. A la dirección de Sega al principio no le gustó la idea de Kudos. Pero, poco a poco, les conquistamos"

"Queríamos que el jugador fijase sus propios retos: Si se fijaba un desafío difícil, ganaria un hubo una luz al final del túnel... "1999 se hizo interminable, y todo el mundo pasó a modo 'chungo' todo el tiempo. Algunos trabajaban hasta 40 horas extra a la semana. Este período duró 14 meses. Aparte del trabajo creativo, tuvimos que escribir el juego entero. Después de más de un año de sufrimiento, el juego estaba listo para probarlo, pero Sega estaba a tope en Londres. Así que cogieron un probador jete y nos lo enviaron a Liverpool, donde formó el equipo. Resultaba muy cómodo tener al equipo de pruebas del mayoria de desarrolladores no pueden permitirse"

"El último disco máster del juego se grabó después de dos noches en blanco. A última hora de la tarde, enviándolo a las 9 de la mañana del día siguiente, se grabó el primer juego de discos máster. Uno de los primeros problemas importantes que encontramos estaba en el bucle de la demo. Habíamos creado algunas repeticiones megachulas para mostrar la carrera. Pero, una vez pasado al disco, descubrimos que



#### **ELEGIR UN LOGOTIPO**

Durante todo el desarrollo, y esto es indicativo de la intensidad con que Bizarre afrontó el proceso, se crearon múltiples logotipos y portadas para el juego (aquí hay algunos ejemplos, sólo algunos). Los esbozos estilo graffiti (justo debajo) parecen los menos apropiados, mientras que el abstracto estilo tarjeta (abajo, el segundo por la izquierda) resulta el más fascinante. Dos más a la derecha está una captura de la interfaz durante las fases preliminares, cuando el juego se conocía como *Metropolis*.

















































los coches se comportaban de modo errático, chocando entre si de modo aleatorio. Algunos agotadores retoques por parte de Walter [Lynsdale, director técnico] lo resolvieron". El siguiente juego de discos volvió con un problema grave a las 4 de la madrugada: ¡no había música en la parte inicial! Uno de los codificadores había decidido que no le gustaba, y la había deshabilitado. La cuestión es que hizo esto en la sección



Si la matricula personalizada no podia albergar tu palabrota favorita, MSR te permitía editar los mensajes que aparecían en pantalla.

definitiva del código. La tercera vez, por suerte, fue cuando todo salió bien, con discos grabados a las 5 de la manana, y probados a las 6 en medio de una tormenta".

Casi como una comedia de enredo. A las 6 de la mañana, tras pasar despierto 48 horas, Chudley cogió el avión a Creta para casarse, después de conducir bajo el aquacero con un productor del juego persiguiéndole. Al final hubo final feliz. No se puede decir lo mismo del juego. "Al final apareció en noviembre de 2000, justo para las últimas navidades de la Dreamcast y vendió 120.000 unidades. Las ventas tan flojas se debieron a una confluencia de razones: la desaparición de la Dreamcast, los fallos que quedaban en el juego, y su comercialización, tardía y no muy buena: algunos no entendieron que no era un título de carreras

tradicional (la publicidad en Estados Unidos hizo poca o ninguna referencia a los Kudos).

Preguntamos a Sega sobre la posibilidad de adaptar el juego para la PS2, pero no quisieron. La verdad es que esto nos dejó sin más opciones. Habíamos gastado alrededor de un millón de libras del dinero de Bizarre y no lo recuperamos nunca".

Pero muchos de esos 120.000 jugones siguen teniendo a MSR en tan alta estima. Fue una producción especial para una consola irremplazable, una plataforma con juegos que significaban mucho para muy pocos. No es que ese elogio pueda limitarse a Bizarre Creations: "En aquella época Microsoft estaba con el lanzamiento de la Xbox, y les preguntamos si estarian interesados en un juego de carreras que teníamos esbozado, pero estaban mucho más



PGR3 no suele salirse de la carretera como lo hacia MSR, que se abria camino a través de callejuelas, parques y monumentos.

impresionados con el juego que habíamos lanzado y, como teníamos los derechos, Project Gotham Racing nació de las cenizas. Un año después, y con la inclusión de Nueva York como cuarta ciudad, salió a la venta y colocó más de dos millones de unidades. Finalmente, isí fuimos el juego de lanzamiento de una consola nueva!"

# Creadores Como el DNI de los desarrolladores

- COMPAÑÍA: Digital Legends Entertainment
- FUNDADA EN: Mayo 2001
- NÚMERO DE EMPLEADOS: 30
- EQUIPO DIRECTIVO: Xavier Carrillo Costa, director general. Angel Cuñado Pérez, director de tecnología.
- URL: www.digital-legends.com





One Who's Next es el nombre provisional del nuevo titulo para N-Gage que DLE està desarrollando en estos momentos.







- LOCALIZACIÓN: Aribau 112, 5-1, 08036
- PROYECTOS EN CURSO: Soccer Fury, ( PC ) One Who's Next, para Nokia, (Móviles Next-Gen)

#### **■ TODO SOBRE EL ESTUDIO**

En mayo de 2001, Xavier Carrillo, Ángel Cuñado (anteriores responsables del desarrollo de *Blade, The Edge of Darkness)* y Jean Philippe Raynaud, fundan Digital Legends Entertainment. Actualmente, el estudio cuenta con dos equipos de desarrollo, el primero está centrado en juegos 3D para Nokia y el segundo en juegos PC y Next-Gen. Las posiciones seniors están cubiertas por veteranos de la industria con experiencia en varios juegos AAA procedentes de empresas referentes en el sector como Sony, Codemasters, Electronic Arts, Wide Games, Pyro Studios, Acclaim, Disney, Fox, Activision y Lionhead. Dice la empresa: "En el grupo de I+D contamos con doctorandos e ingenieros superiores de varias universidades españolas. En abril del 2004 firmamos un contrato para Nokia en calidad de desarrollador first party del juego One para su plataforma N-Gage. One es incluido en la lista de los más esperados para el 2005 por Gamespot y ha recibido diversos premios". One ha recibido el reconocimiento como uno de los mejores títulos para N-Gage. Permite la personalización

de los personajes y participar en un ranking a través del N-Gage Arena. Digital Legends Entertainment consolida su posición como desarrollador privilegiado para Nokia con el desarrollo de otro juego de la serie One, cuyo nombre provisional es One Who's Next para sus moviles de la siguiente generación. Se trata de un juego de lucha. A principio del 2006, Digital Legends Entertainment firma un contrato de desarrollo de Soccer Fury, un juego de fútbol PC multijugador de la mano de NCsoft, líder mundial de juegos online que se presenta oficialmente en el E3 2006. Soccer Fury se ha con-cebido como un juego de acción arcade que combina las habilida-des del fútbol callejero con partidas bestiales. Sin reglas, los jugadores podrán utilizar en el terreno de juego ataques especiales y tácti-(los jugadores podrán formar equipos y competir en ligas y torneos) y ofrecerá diversos escenarios urbanos, animaciones capturadas de jugadores reales y jugadores y equipos personalizados.







One ha sido reconocido como un titu lo de lucha excelente para N-Gage.



# A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos

## Middleware con futuro

El futuro del *middleware* no está en la tecnología fardona ni a gran escala: los entornos de desarrollo ágiles están sacudiendo las bases



Chris Satchell, responsable del Grupo de Desarrollo de Videojuegos de Microsoft.

os comunicados de prensa que han emitido en los últimos cinco años las companías de herramientas para juegos incidían en que el producto era mejor, más rápido o más barato. A fin de cuentas, los desarrolladores compraban ese middleware para mejorar la eficiencia de la producción de juegos. Sin embargo, la llegada de consolas como PlayStation 3 o Xbox 360 ha acabado con esas tres palabras mágicas. Ahora es más bien cuestión de todo o nada. Invertir en tecnología que aporte pequeñas mejoras al mismo proceso de desarrollo de siempre ya no es suficiente para muchos.

Las compañías "mejor, más rápido y más barato" seguirán funcionando, y puede que alguna incluso prospere. Si puedes demostrar que es rentable la inversión en una herramienta de mejores texturas, o que tienes el motor más veloz, siempre encontrarás compradores. Pero el despegue tan rápido de las tecnologías de creación de juegos tan caras (y potencialmente revolucionarias) como el Unreal Engine 3 de Epic ha demostrado que el gran negocio se encuentra hoy en el middleware que proporciona un entorno de desarrollo independiente.

Lo irónico sobre los motores como el Unreal (o el RenderWare de Criterion



# El gran negocio se encuentra hoy en el *middleware* que proporciona un entorno de desarrollo independiente



#### Confluencia de Xbox 360 y Vista

XNA es el esfuerzo de Microsoft por lograr que los desarrolladores trabajen a la vez para Windows y Xbox 360. Lo consigue mediante un conjunto unificado de bibliotecas orientadas a juegos que permiten una reutilización máxima de código y recursos previos a través de ambas plataformas.
Basado en el PC.NET Framework 2.0 de Microsoft, utiliza una versión personalizada para Xbox 360 de la máquina virtual de la compañía, el Common Language Runtime, para eliminar las diferencias entre las plataformas, además de contar con un lenguaje común de programación, el C# de Microsoft.

"El C# ya se utiliza en muchos estudios de juegos para sus herramientas internas, además de en juegos para Windows, pero hasta el XNA Framework no existía la opción de hacer lo mismo sobre la Xbox 360", reconoce Satchell entre las ventajas que aprecia en cuanto a productividad.

Aunque se encuentra todavía en una fase preliminar de desarrollo, Satchell afirma estar encantado con sus progresos. "Con el XNA Framework ya tenemos a gente que está haciendo demos increíbles de juegos, compartiendo el 99 por ciento del mismo código en las dos plataformas", revela.

"La demo de Culture que mostramos en la Game Developers
Conference fue desarrollada a partir de cero en tres semanas por un
desarrollador en C++ que nunca había escrito una sola línea de C#, lo que
es asombroso si se tiene en cuenta que se trataba de una versión alfa
preliminar del XNA Framework, y no tenía nada de documentación".

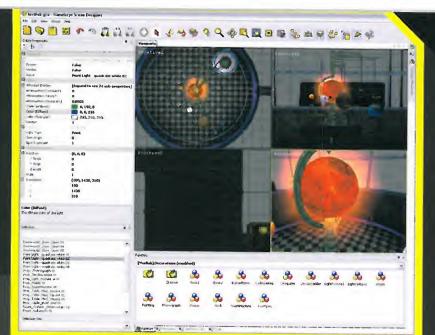
antes que él), sin embargo, es que, una vez los desarrolladores ponen sus manos sobre la tecnología, suelen dedicar años de trabajo a descomponer y reescribir componentes, o aderezar con su propia salsa la tecnología que han comprado.

Por esa razón, compañías proveedoras como Microsoft, Freescale y Emergent Game Technologies están intentando dirigirse al mercado con un enfoque más integral: vender frameworks de desarrollo de bajo nivel.

Más que como soluciones monolíticas, estas tecnologías son más bien esqueletos básicos que garantizan que un juego se construya de modo lógico y eficiente, que permiten elegir los componentes que se desean usar, con motores físicos y de conectividad.

"El proceso de desarrollar juegos es cada vez más complejo, y, como consecuencia, los desarrolladores recurren a un arsenal creciente de middleware y herramientas desarrolladas internamente –explica Chris Satchell, responsable del Grupo de Desarrollo de Juegos de Microsoft, que está supervisando el proyecto de entorno de





#### Los elementos del cambio

El más interesante de los nuevos enfoques de framework es el que ofrece Emergent Game Technologies. Formada a partir de la fusión de la compañía de tecnología online Butterfly.net y la compañía de motores NDL, esta revitalizada empresa brinda un surtido de componentes diversos para el desarrollo de juegos, que están a la venta como productos sueltos o como un conjunto integrado.

"El truco consiste en que el framework no te limite –afirma Mellon–. Tiene que ser flexible y ampliable, y adaptarse a las necesidades del cliente. Por eso nuestro framework es modular: conectas las partes que necesitas, desconectas las que no".

A diferencia de las propuestas de Microsoft y de Freescale, que básicamente son entornos de programación de bajo nivel, el framework Elements, de Emergent, abarca componentes de más alto nivel como el motor de juegos Gamebryo Element, el componente de prueba y construcción automáticas Automation Element, y el bloque de recogida de datos y análisis Metrics Element. La empresa está trabajando en tecnología para servidores para juegos online multijugador masivos y también en el servicio de gestión y hosting de juegos online. Y también ha firmado acuerdos de distribución e integración con otros cuatro pequeños proveedores de middleware para ofrecer a sus clientes tecnologías de interfaz de usuario adicional, de texturado procedural y de conectividad, todo ello bajo el paraguas Emergent.

Parece una mezcolanza extraña

pero Mellon argumenta que tienen mucho en común: "La pregunta debería ser: '¿Cómo podrían no funcionar estos componentes de manera conjunta como un bloque integrado?'. Pensamos que los desarrolladores necesitan concentrarse en el proceso del desarrollo en sí, y eso se extiende, más allá de los gráficos, a terrenos relativamente nuevos como el análisis y la automatización. Cuando estas piezas funcionan juntas, el resultado será un avance en la experiencia de juego".



Para llenar el vacio entre el middleware a la antigua usanza y el nuevo està el motor Gamebryo (arriba), de Emergent, que es al tiempo un componente de su framework Elements, viene con su propio editor de escenas y sus plug-ins de creación artística. Una parte del framework Elements es el Metrics Element (abajo), que permite a los desarrolladores recoger y analizar datos.

trabajo XNA, entre otras herramientas XNA-. Las soluciones que no brinden la flexibilidad de incorporar ese *middleware* y esas herramientas extra no son en absoluto soluciones", añade.

Una percepción similar expresa Larry Mellon, vicepresidente de ingeniería de Emergent Game Technologies: "Nuestra industria se ve obligada a desarrollar procesos escalables –observa–. Los estudios más creativos y de mayor éxito son aquellos que no tienen barreras entre los diferentes equipos. El framework adeucado es el que derriba esos muros, uniendo equipos dispares".

Roger Edgar, director en Freescale de la Game Technology Organization,

destaca la utilización de frameworks como el Radix Studio, de Freescale, para reutilizar tecnología: "Una vez se comercializa un título, los estudios tiran a la basura las herramientas que han creado ellos mismos y vuelven a empezar –sostiene–. Nosotros les ofrecemos la manera de preservar la inversión que han realizado para que ensamblen esas herramientas en una arquitectura que resulte fácil de entender".

Aunque no es probable que copen nunca los titulares, el auge de los frameworks es otro ejemplo más de que los productos de entretenimiento se están convirtiendo en un negocio mucho más serio.









#### CodeWarrior, en vanguardia

Quizá el framework más abierto de los tres es CodeWarrior Radix Studio, de Freescale. Según Edgar, es tan flexible que incluso puedes conectarlo a otros frameworks.

"Hemos realizado un proceso de integración con Collada (el sistema de intercambio de activos digitales inspirado por Sony) para que puedas integrarlo en Radix y trabajes en un proceso de polinización cruzadacomenta-. Los grafistas interesados en Collada no van a trabajar con la misma herramienta como un experto en C++, pero sí en el mismo entorno". Y es esta capacidad de combinar herramientas artísticas como Maya con otras de programación como SlickEdit, junto a otros valores como Collada, lo que Edgar cree que se convertirá en el valor comercial decisivo de Radix.

Aunque lo verdaderamente sorprendente de Radix es que, en sí misma, no es una tecnología demasiado inteligente. "Es francamente tonta –dice Edgar–. En realidad no sabé qué contiene, pero hace cumplir esas rigurosas reglas de Queensberry de manera que ninguno de los paquetes que funcionan dentro de ella choquen entre sí. La operatividad del sistema entero se guía por los paquetes que hay en su interior".

CodeWarrior Radix Studio forma parte del entorno de desarrollo oficial para la consola Wii de Nintendo. Funciona con Windows y ofrece un sistema de proyectos basado en XML, funciones de edición, corrección de errores y navegación del código, plug-ins intercambiables en caliente y, en el caso de la Wii, un compilador de PowerPC. También es importante su flujo de trabajo sincronizable con el guión, que permite al desarrollador integrar sus propias herramientas a través del SDK incluido.

No obstante, con el tiempo estará disponible CodeWarrior Radix Studio para PlayStation 3, y teniendo en cuenta la experiencia de Freescale con los dispositivos de bolsillo, no sería demasiado sorprendente que también existieran versiones de Radix para DS, PSP y sus sucesoras. Después de todo, como Edgar se encarga de destacar, uno de los motores decisivos de la eficiencia del desarrollador es mantener la ciencia del desarrollador es mantener la

ciencia del desarrollador es mantener la consistencia entre plataformas. Uno de los componentes más importantes de CodeWarrior Radix Studio, de FreeScale, es su corrector de fallos (sobre estas líneas, en su disposición para dos monitores), con varios menús abiertos como el editor de código, y ventanas que muestran información de registro, desensamblado y conexión.



Al demostrar componentes como el editor, el navegador de código, el espacio de trabajo y la estructura de ficheros, Radix proporciona un entorno de trabajo sólido en el cual pueden integrarse un amplio surtido de tareas y paquetes de desarrollo adicionales.

www.microsoft.com/xna www.freescale.com www.emergent.net



### EL PROGRESO DE YAK Notas desde el taller del diseñador de juegos

EL RETORNO DE LA PORTÁTIL

cabo de soltar la PSP. La pobre ha acumulado polvo durante tanto tiempo que supone un verdadero placer volver a utilizarla. Su último gran momento fue *Me and My Katamari*, y luego fugazmente con *OutRun 2*. Pero estoy totalmente condicionado por los títulos, porque, después de eso volvió a quedar a la sombra... hasta que alguien me mencionó que había salido *LocoRoco*, y que era fascinante.

¡Así que he sacado la PSP! La tengo junto a mí, en el escritorio, cargándose. LocoRoco es un juego adorable de verdad, con una gran dosis del feliz y soleado encanto de Katamari (gracias al cielo que llega algo para llenar el hueco que dejó Katamari; admito que quedé de lo más entristecido por la noticia de que Namco no haría más juegos Katamari, pues ha desviado sus atenciones a Pac-Man Karting y a las versiones de Galaxians para móviles). LocoRoco hereda de Katamari la mecánica de rodar para hacerse más

pensé que *LocoRoco* era un rollo porque, cada pocos niveles, los controles dejaban de responder y tenía que apagar y volver a encender la PSP... hasta que alguien me dijo lo que estaba pasando en realidad: durante el juego, uno tiende a girar un poco la PSP (ya sé que es estúpido, pero lo hago) para mover al personaje, y es fácil darle accidentalmente al conmutador que activa el modo "Hold". ¿De verdad?

También he tenido problemas en otros juegos. En Gottleib Pinball dejo en 'Hold' la máquina porque durante un toque difícil acciono sin querer este maldito modo. Ya lo sé: quizá debería cambiar la forma de usar la PSP para no tropezar con el conmutador, pero ¿habría resultado muy difícil ponerlo en la parte superior, donde no estuviera en contacto con la carne trémula?

Está bien que Sony lance un juego 2D original: durante siglos, Sony tuvo la reputación de ser un poco anti-2D en general, lo cual en reali-

En verano juego sobre todo a la portátil, porque no es cuestión de pasar largas noches frente a una consola de sobremesa. Y, por desgracia, algo que consume bastante tiempo de los videojuegos es hacer uno mismo uno: horas y horas frente al PC luchando con el código e innovar en vez de fusilar Oblivion y títulos por el estilo. Así que estoy en modo "mucho curro", y sólo tengo unos minutos de DS (y ahora de PSP) entre compilación y compilación. Estoy dándole a New Super Mario, a LocoRoco y, por supuesto, a Animal Crossing en la DS (con la que juego casi cada día desde las últimas navidades: salí de un bar para ver los fuegos artificiales de Nochevieja y los ví a través de mi ciudad AC de la DS). Ya sé que AC no será del gusto de todo el mundo (en ciertos aspectos ni siquiera es un juego), pero no se me ocurre ningún otro juego al que haya jugado tanto tiempo, y tan regularmente, así que algo deben estar haciendo bien.

Con todo, ya estamos en la parte final del verano y las noches se van alargando; espero que en breve vuelvan los juegos de consola a casa de Yakkie con el lanzamiento de *Dead Rising*, y el plácido ambiente de los videojuegos con su feliz, soleado y veraniego cielo azul sucumba a la vuelta de las largas sesiones apaleando zombies y cosas así. Quizá también haya algún lanzamiento nuevo de XBox Live Arcade, y tal vez algún título que realmente me interese adquirir.

Sin embargo, ahora mismo, lo que de verdad necesito es traer un toro y una oveja a mi ciudad en AC, y terminar todos los niveles del mundo uno en LocoRoco, para lo que me quedan 20 personajes. Y puedo ver que hay un mundo con un cielo azul ahí fuera, y que el sol está poniendo morena mi PSP mientras se recarga en el escritorio, y que el césped del jardín se está secando. Es la hora de un poco de vida real con Hover Bovver, lo admito. En cuanto suelte otra vez la PSP.

Jeff "Yak" Minter es fundador de Llamasoft, cuyo proyecto más reciente fue el sintetizador integrado en la Xbox 360.

## Es magnifico comprobar que LocoRoco no solo utiliza 2D, sino que demuestra que no hay por que limitarse a recorrer vinetas y sprites

grande y la música loca y alegre; también recibe influencias de los juegos de plataforma, con una pizca de *Lemmings* e incluso un apunte (para aquellos que tienen recuerdos lejanos) del excelente, sencillo y estrafalario *Boogaboo La Pulga*.

Supone una muestra perfecta de videojuego para portátil: niveles que se juegan en unos pocos minutos, perfectos para tomarse un descanso de vez en cuando. Es fácil pasarse los niveles, pero también supone un desafío volver a recorrerlos para subir las estadísticas, recoger más cosas y mejorar los tiempos. Sin embargo, alguien del equipo de diseño de PSP necesita asesorar a los de Moja: ¿qué genio tuvo la gran idea de colocar el conmutador de "Power/Hold" justo donde cojes la consola con la mano? Al principio

dad es un poco absurdo; como diseñador de juegos creo que es estúpido suponer que, simplemente porque se pueden hacer buenos 3D todo tiene que estar en 3D, cuando lo más indicado es que el diseñador escoja lo que viene mejor para su diseño, no que lo dicte la tecnología que está disponible. El 90 por ciento nunca abandonó los 2D, y es magnífico comprobar que LocoRoco no sólo usa 2D sino que, además, demuestra que no hay por qué limitarse a recorrer viñetas y sprites predibujados. Tanto el mundo como los personajes están bien modelados: todo está vectorizado para que resulte fácil de escalar y de girar, y los objetos están realizados con un modelado que les permite estirarse, abollarse y deformarse de una manera interesante y enrollada.



### PlayStation Portable

## SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

PSP VALUE PACK

DAY PS® MEMORY STICK SOM BATTERY PACK HEADPHONES ACADAPTOR BOLSAY CORRE

FIFA 07

46.95€

METAL GEAR GN

+JUEGO SONY

249.95€

FIFA 06



W W . G A ME S H O P . E S

+FIFA 06

CONSULTAR

PES 6

HAZTI

**GTA VICE CITY S** 

GRADIUS COLLECT.

PASSPORT TO.

PSP BRSE PRCK

229.95€

GANGS OF LONDON

46.95€

**NBA LIVE 07** 

**NBALIVE** 

TEKKEN DARK R.



EFFSO, U 114 DEUSTO BLEE U 20 € €











NINTENDO DS (TRES COLORES)

MEDIEVIL





PSP VALUE PACK

+FORMULA 1 05

249.95€

GITAROO MAN

MOTO GP







**GAMEBOY MICRO** 

### NINTENDO

**RIDGE RACER 2** 

GAME BOY MICTO







HARVEST MOON DS



SPYRO NUEVO COM.



LEGO STAR WARS 2

NDS ROSA + NINTENDOGS NDS AZUL + NINTENDOGS











3





GARRIELD 2













CONEXIONES CONECTADAS

erca de casa hay una pintada: "Escribe aquí tu nombre MySpace". En los últimos meses la lista de nombres se ha extendido a más de 30. Puede que esto te parezca intrascendente, pero el hecho de que no te sorprenda resulta trascendente en sí mismo. Indica cómo nos hemos acostumbrado a los espacios virtuales, y cómo interactúan con el mundo real. Puedes empezar en Google Earth, mirar tu monitor -o incluso las pantallas del móvil- y verte a ti mismo. Si hago caso del buzón de entrada de e-mail, encontrar una cheerleader cachonda (antes era tan difícil...) me cuesta un click de ratón. Los mundos virtuales no son otros universos; son continentes inexplorados, extensiones (como el pasado y el presente) del ahora, y estamos solamente empezando a descubrirlos. Ahora, como Roger Rabit, los mundos virtuales han comenzado a surgir también en nuestros espacios reales.

un vale de descuento de 15 dólares para gastar en cualquier tienda American Apparel real.

Yo ya he asistido a una fiesta en Second Life al mismo tiempo que se celebraba un evento similar en el mundo real. En la pared del club virtual había un vídeo que mostraba la celebración del mundo real; en la pared del club del mundo real, un proyector mostraba la fiesta virtual. Cada mundo veía qué sucedía en el otro.

El año pasado Sony realizó un concurso para encontrar una fuente de inspiración en el mundo real para la reina de EverQuest II, Firiona Vie. Lo que es nuevo son las formas como los mundos virtuales están dando forma al real. Ya tenemos juegos 'de realidad alterna'. como PerplexCity, que combina correos electrónicos, sitios web y escenarios del mundo real para ofrecer una experiencia virtual del mundo real. Entornos de parque temático como MagiQuest en Myrtle Beach (Carolina del Sur,

Ya existen máquinas que pueden utilizar pensamientos para cambiar el mundo físico. En la feria de este año de CeBIT, unos investigadores alemanes mostraron la Berlin Brain-Computer Interface, una especie de gorro de ducha dotado de electrodos que permite a las personas teclear con su mente.

Cuando podamos definir nuestras identidades online, parece, nos definiremos a nosotros mismos también offline. Como grabó una vez Wagner James Au, periodista especializado en material virtual, igual que un residente virtual personalizó poco a poco su propio yo virtual a lo largo de un año, se dio cuenta de que podía aplicar las mismas reglas a su yo físico. Se cambió elemento por elemento, hasta que quedó tan contento con su yo real como con su avatar. (En caso de que quieras seguir el mismo proceso, puedes utilizar tu personaje en EverQuest II para encargar una pizza del mundo real).

Estas son las primeras señales de una colisión entre nuestro mundo y el virtual, y muy pronto podría aparecer la incertidumbre sobre cuál de ellos es más importante. Pronto puede que podamos escoger entre ver a los demás como ellos quieren que les veamos, o como nosotros queramos verlos... verlos como son en el mundo físico puede resultar la opción menos reveladora de todas. (Lo cual podría no ser malo, dada la cantidad de pizzas que pueden estar tentados de comerse los jugadores de EQII).

El alimento de una clase social es la razón por la que millones de personas toman como referencia los mundos virtuales. El consumo, además, es una metáfora que nuestra sociedad está preparada para entender, una forma sencilla de mojar las puntas de nuestros pies en estas aguas artificiales. Nuestros nuevos espacios virtuales son, después de todo, simplemente otra manera de alimentarnos a nosotros mismos.

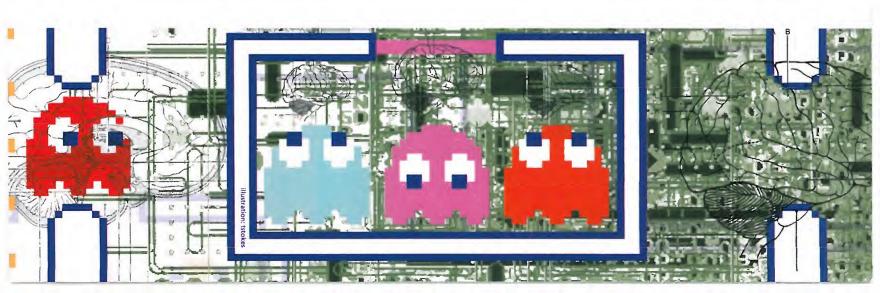
Tim Guest escribe un libro sobre mundos virtuales. Si tienes una historia, contacta con él en tim@timguest.net

#### Según mi buzón de entrada, encontrar una cheerleader cachonda (antes era tan difícil...) me cuesta un click de ratón

El mes pasado American Apparel, una marca estadounidense de ropa que factura 70 millones de euros, se pasó a Second Life. La sucursal virtual tiene el mismo aspecto que una del mundo real. Cuando la visité, resonaba música pop en una tienda vacía. El suelo de parqué de madera estaba recubierto de torres de camisetas. Las alusiones sexuales de la marca se habían vertido también al mundo virtual: en la pared había fotos de Beautiful Agony, vídeos de rostros de personas reales cuando alcanzan el orgasmo. Por primera vez, sin embargo, la presencia corporativa en los mundos virtuales comporta consecuencias en el mundo real: las camisetas virtuales cuestan un dólar, pero –durante un período limitado – cada compra virtual te proporciona

EEUU) utilizan una mezcla de RFID e infrarrojos para crear un entorno que funciona como un juego; apunta tu varita mágica hacia cosas reales y vienen a la vida; puedes otorgar virtudes virtuales a cosas reales.

En 1991, John Ellenby y su hijo Thomas estaban navegando de noche frente a la costa de México... y se perdieron. Decidieron que necesitaban una brújula, un dispositivo GPS y unos prismáticos, todo junto; podrían apuntar hacia cualquier referencia en tierra, y les diría lo que podían ver. Quince años después, su empresa GeoVector ha lanzado una versión de su sueño. Apunta un sistema GPS móvil a un edificio en Tokio, y sabrás cuál es. Pregúntale a tu móvil por un hotel cercano, y te llevará a él.





# SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



W GAMESHOP



PSTWO BLACK +F1 OS 139.00€

















































































EL PADRINO







61.95€

PESERV



Saints Row



66.95€



66.95€ ₩.>



66.95€



66.95€



37 95€



# BIFFOVISION Desbloqueada la opción de quejas

¿DEVOLUCIÓN, SEÑOR?

omo jugadores, nos pueden gustar distintos tipos de juegos, y tener varias plataformas, pero todos tenemos que empezar por comprar los títulos y el hardware.

Mi recuerdo más antiguo de una tienda de juegos (bueno, técnicamente era un establecimiento que vendía lavadoras y frigoríficos, con una pequeña sección de juegos) es este: mi padre me llevó a devolver un juego para Spectrum defectuoso, pero cuando el tipo de la tienda cargó la cinta -¡oh, cruel fortuna!funcionó perfectamente. Mi papá insistió en que el juego no funcionaba en el Spectrum en casa (aunque, para ser sinceros, no lo había comprobado, y se había fiado de mi palabra), y pidió que le devolvieran el dinero.

- No podemos, dijo el hombre de la tienda, no hacemos devoluciones.
  - Déjeme hablar con su jefe, pidió mi padre.
  - Yo soy el jefe.

echar un vistazo, ojo-, en la que me obligó a comprar Populous un vendedor trajeado (era la época en que el personal de las "tiendas de ordenadores" todavía debía vestir bien). Hoy día soy más decidido: cuando me preguntan si quiero una tarjeta de descuento tiro la caja registradora al suelo y le clavo un lápiz al vendedor en la garganta.

Quizá a causa de estos instructivos encuentros no me gustan las tiendas de juegos.

Hoy día parece que haya dos tipos de tiendas de juegos. Está la cadena situada en las calles principales, que finje que es un establecimiento respetable, pero sigue siendo intimidatoria y confusa para un jugador ocasional y/o para la compra de regalos. Quizá se deba a que Chicken Little aparece junto a Hitman y Silent Hill. Todo está amontonado por plataformas, en vez de por géneros. Es casi inevitable, desde luego, pero pone de manifiesto la relativa inmadurez de la

una agradable charla con la adorable jovencita del mostrador. Luego empezó a divagar sobre su sueño de casarse con el príncipe, a gritar que quería cambiarse de sexo para poder convertirse en el Rey de Todo el Cosmos, y tuve que irme a mi cita en una clínica de enfermedades venéreas.

Sony, Microsoft y Nintendo (por no hablar de Valve) esperan acabar con los métodos tradicionales de distribución de software, y si tienen éxito -y está claro que antes o después alguno lo tendrá- eso supondrá la muerte de la tienda de juegos radicada en las calles principales. Todavía tendremos que comprar hardware ante un mostrador del denominado 'mundo real'; pero no creo que generen mucha actividad tiendas que sólo venden máquinas, no juegos. La PS4 y la Xbox 490 se venderán junto a productos de marca blanca.

Me atrevo a decir que pasarán años antes de que las tiendas de juegos mueran del todo, pero -del mismo modo que todo el mundo predice últimamente la pronta desaparición de las tiendas de música- su muerte está condenada a producirse antes o después, es solamente cuestión de ancho de banda. Si las tiendas de juegos mueren como muchos esperan, ¿qué les pasará a las desquiciadas madres que intentan comprar Dead or Alive Big Tit Volleyball para sus hijos de 14 años? ¿Qué sucederá con el mercado de segunda mano (por asqueroso, amoral e ilegal como pueda parecer... o algo así)? ¿Qué sucederá con el asqueroso y amoral mercado de importación?

Puede que no me guste ir a las tiendas de juegos, pero son un mal necesario. Me gusta la presencia implícita que otorgan a la industria de los videojuegos. Además, soy un terrible nostálgico -he llorado por el cierre de una gasolinera local- y la desaparición de la tienda de juegos supondrá un día de horribles llantos.

Mr Biffo cofundó Digitiser, sección de videojuegos del teletexto del británico Channel 4, y ahora escribe sobre todo para la tele.

#### Lloro cuando veo a una madre desquiciada intentando cambiar un juego entre el estrépito del heavy que retumba en la tienda

- Bueno, entonces, déme el número de la sede central de su empresa.
  - No tenemos sede central.

La conversación continuó durante cerca de media hora -mi padre insistía en hablar con autoridades cada vez más altas (el presidente del Gobierno, el capitán Kirk, Dios) - hasta que soltó un comentario totalmente innecesario (por no decir que fuera de contexto) de tipo racista, y me sacó a rastras de la tienda. Visto con perspectiva, fue -más o menos- culpa mía; al juego no le pasaba nada, simplemente no me había gustado. Mis intentos por estropearlo con un imán habían fracasado, así que mentí.

Recuerdo también otra experiencia antigua, en una "tienda de ordenadores" -- entré sólo para industria. El personal en estas tiendas parecen agentes inmobiliarios, y están dirigidos por alguien que tiene al menos cinco años menos que tú. A los clientes les tratan de "señor".

Luego está la tienda de juegos independiente, cruce entre el tendero de barrio de los 70, un almacén v un club de rock gótico (lloro cuando veo a una madre desquiciada intentando cambiar un juego entre el estrépito del heavy que retumba en la tienda). El personal viste ridículas ropas alternativas, y lleva piercings allí donde la gente se los pone cuando quiere llamar la atención. Espetan a los clientes un "¿qué hay?"

Intento evitar las tiendas de juego siempre que me resulte posible. Cuando compré Me and My Katamari en una cadena de mi barrio, tuve



# La revista número uno en imagen y sonido



# Pídela en tu quiosco

**GLOBUS** 



## ONLINE OFFLINE

Retazos del fórum de Edge Online's

Manos

Los juegos nunca las sacan logradas. ¿Qué más?

Pelo, ojos, labios.

Sincronización de los labios con las voces. Sí, estoy mirándoos a vosotros, Psychonauts. Ni siquiera sabéis hacerlo bien en las escenas grabadas.

Cambio de armas en tiempo real, aparentemente. PS3 será la primera en ofrecer esta revolucionaria prestación.

¿Alguien ha visto alguna vez fontaneros rompiendo rocas por la mitad con sus manos desnudas, o volar con unos estúpidos vestidos de mapache?

Regime

Compro vuestra revista desde el número 1. Reconozco que ignoraba la existencia de su "madre" inglesa. Pero estuve curioseando y pense que merecería la pena. La verdad es que pienso que es una revista fantástica, con un enfoque maduro que, sinceramente, echaba de menos en el sector (en nuestro país al menos). Y no entiendo las críticas (en mi opinión demasiado duras) que recibís de algunos. Llegar a decir que no volverán a comprar la revista me parece tan exagerado... He notado vuestros fallos, y mentiría si os dijera que yo no cambiaria algunas cosas de la revista, aunque supongo que

(esto es una suposición desde mi ignorancia) el staff de la revista es, en su mayoría, personal no especializado en esto de los videojuegos, sino más bien en el sector de vuestra compañera On Off. De todas maneras me gustaría aprovechar para agradeceros el esfuerzo que supone una revista nueva en un sector que está bastante mal acostumbrado, y deciros que me encantaría ver en España a jugadores más "culturizados" en esto del videojuego.

Cholo-EvenStar (Sevilla)

Muchas gracias por tus comentarios, que seguro aprovecharemos. Por un lado,

"He notado vuestros fallos, y mentiría si os dijera que yo no cambiaría algunas cosas de la revista, aunque supongo que tales cambios os están vedados"

> tales cambios (como más información en los análisis, en una especie de "ficha" o recuadro con datos técnicos, compatibilidad con periféricos, fechas de salida o precios, etc), os están vedados. Pero una cosa es cierta: las traducciones que haceis de los textos ingleses son bastante mejorables. Eso no me parece un problema, y tendréis mi apoyo cada mes, pero no estaría mal mejorar esos detalles, como también el hecho de que

cada mes estamos intentando mejorar las traducciones con gente especializada, el tema de añadir algo a la información, como fichas, no lo hacemos no por imposibilidad de localizar los datos, sino por mantener el estilo que tanto éxito ha dado a la versión original, limpio, sencillo y con una sóla nota sobre 10. El tema de los colaboradores y la gente que hace Edge, es lógico que con-

temos con gente que también colabore

#### Torneo mundial de Yu-Gi-Oh!

Sergi Saludes, de 20 años y campeón español de Yu-Gi-Oh (GBA), quedó en un destacadísimo puesto en el torneo mundial, que se celebró en Japón. Saludes fue derrotado en la pelea contra el que luego sería ganador del torneo, el japonés Kenji Watanabe.



en otras revistas de la casa, pero es que ellos también entienden de videojuegos y escriben en muchas revistas y periódicos sobre el tema. Es precisamente este tipo de colaborador el que buscamos, por ser los menos "involucrados" con las empresas distribuidoras de juegos y fabricantes de consolas, lo que nos permite mantener la independencia y porner un 4 a El Padrino, algo que ningún otro de los colaboradores "conocidos" por trabajar en revistas del sector se atrevería a firmar. En todo caso, estamos ampliando el número de colaboradores, pero siendo muy exigentes con su independencia e intentando que no tengan prejuicios -algo muy difícil en este sector-.

Amigos y amigas del videojuego, Metal Gear Solid 3: Subsistence no va a salir en el mercado español. Konami Europa lo ha cancelado, el juego ha desaparecido de la lista de lanzamientos de la compañía. Esto es algo que no puedo llegar a entender, siempre he considerado a Konami la mejor compañía, la más cercana al jugador y a los europeos. Sacaron el Silent Hill 3 en Europa antes que en cualquier otro sitio y nos daban más modos de juego en los Metal Gear... es una pena que ahora nos hagan esto. MGS3:Subsistence cuenta con tres DVDs, en ellos el juego original con cámara libre, un modo online, más minijuegos, los dos primeros Metal Gear de MSX totalmente traducidos y una película del juego hecha con las escenas de vídeo del mismo.

¿Cómo pueden dejarnos sin esta maravilla? Tal vez sea lo mejor de la serie hecho nunca.

Lo peor de todo es que no han dado motivos al cancelarlo; simplemente, lo han hecho.

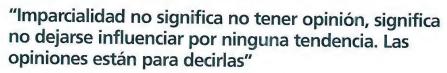
Es cierto que estamos a la cola respecto al resto de Europa en Internet y

somos la cabeza en piratería, pero no me parece motivo suficiente.

Por eso pido a la revista que nos apoye y a los lectores que voten en esta dirección: http://www.petitiononline.com/mgs3sspa/petition.html para así intentar ser escuchados.

Finalmente sí va a salir MGS3 Subsistence en España. La compañía anunció el lanzamiento después de que en la página que menciona este lector se recogieran más de 6.000 firmas. La iniciativa, que ya funcionó con Sony para ICO, es muy interesante porque parte de los propios jugadores. Hemos incluido esta carta porque en estas páginas queremos servir también para coserie, no una continuación de lo de PS2. Que lo anunciaron en el E3.

Llevo tres números comprados de vuestra revista, y creo que ha llegado la hora de que responda a toda esa gente que no para de repetir la palabra "parcialidad" para describir vuestro trabajo. Empecemos por el principio: no entendí y sigo sin entender qué es lo que tiene de malo publicar una PS3 en la portada. ¿Acaso alguien duda de que Sony esté a la cabeza actualmente en el desarrollo de contenidos para el mundo del videojuego? ¿Acaso no está claro que tanto Nintendo como Microsoft rivalizan por hacerse un hueco en él? Entonces, ¿qué tiene de malo que se



nectar a los usuarios sobre sus inquietudes sobre el mundo del videojuego.

En palabras del propio Snake con voz de Alfonso Vallés: ¡Pero qué coño! (Carta referida a la información aparecida en la sección "Cosas desde Japón del número 5 escrita por Carmen Jané, reproducida bajo estas líneas).

Que sí, que tiene una versión de *Metal Gear Solid.* Es una adaptación de la

compare la PS3 con el resto de las consolas y para resaltarlo se ponga en la portada? ¡Ah claro!, que como estamos acostumbrados al "Sony forever" de otras revistas, pues a la mínima que se ve algo similar a simple vista hay que saltar. ¿Para qué dar tiempo a alguien? Lo mejor es acusar. Sony está en lo alto y el resto les sigue, eso hay que reconocerlo y aceptarlo, y de ahí podemos pasar a lo siguiente.

Y PSP se ha posicionado como objeto de deseo, pero mixto, con Lumines y también un Grand Theft Auto en el que vacilar como matón, y ante el que alguna jugadora ha sucumbido, porque en el fondo nos gustan los tipos malos. Wii también tendrá Metal Gear Solid, un juegazo con bastantes aficionadas, y juegos para los adictos de siempre, que puedan verse salpicados por el higadillo que destile la pantalla.

Pero ya nada será igual. Las japonesas están descubriendo la consola. Otro segmento abundante —y más en Japón, donde prima el hombre adicto

Este comentario de Carmen Jané aparecido en el número cinco de la revista ha provocado verdaderas polvaredas indignadas.





#### Tema: Trágica perdida

¿Alguno de vosotros ha perdido alguna vez una consola en circunstancias especialmente trágicas? Antes del primer cumpleaños de mi Mega Drive, mi hermana metió una hamburguesa por la ranura de los cartuchos, y luego le dio el golpe de gracia despachurrándola con un rotulador. Dado que no tenía excusa para hacer algo así, no tuve más remedio que arrancarles la cabeza a sus Barbies.

Mi SNES salió una vez disparada por la ventana (no la lancé yo). Se rompió.

Tenía en la mochila una botella que se vertía y llevé mi DS unas cuantas veces. Siempre se derramaba en el metro y secaba la DS durante un día y no pasaba nada. Esta vez, sin embargo, llevaba unos chicles en la mochila, el líquido se mezcló con los chicles y el pegajoso residuo ha arruinado la pantalla principal. Todavía funciona, pero tiene una mancha gris en el medio.

Hace años, heredé el gato de mi hermano. Este gato era muy viejo y estaba ciego. A veces encontraba mal el lugar apropiado para mear... y lo mejor que encontró para hacerlo fue mi vieja PSX gris (que todavía tiene el convertidor de energía conectado). La PSX estaba apagada, pero le quedaba energía: se creó un cortocircuito y se prendió fuego. Menos mal que ese día yo estaba en casa.



Miguel Soria se pregunta qué pensarían los que acusaron a la revista de ir a favor de Sony al ver la portada de Wii en el número 4.

¿Qué tiene de malo que una revista tenga su opinión sobre el que fuera, para ella, el juego de mayor éxito en el E3? Imparcialidad no significa no tener opinión, significa no dejarse influenciar por ninguna tendencia y decir las cosas como son. Las opiniones están para decirse y las críticas para comunicarlas, ¿o vamos a quitar eso a los medios de comunicación porque estamos acostumbrados a que se nos venda la independencia como lo que no es? Me gustaría ver la cara de todos aquellos que os acusaron de "Sony-eros" (por decirlo de algún modo) al ver la portada de la Wii, y más aún de los que os amenazaron con dejar de compraros. Sí, para muchos vuestra portada de la Wii será señal inequívoca de que los rapapolvos han hecho efecto, pero para los que os sabemos leer vemos que es señal de buen gusto e imparcialidad. Sony estará haciendo muchas cosas mal, nadie lo duda, pero tampoco es que Microsoft y Nintendo sean precisamente unos santos, así que mejor obviemos lo que estamos acostumbrados a ver en los kioscos desde hace años y acostumbrémonos a la cara que usa la imparcialidad que creo tiene vuestra revista. Tiempo pedís y yo, con gusto, os lo daré. Por mi parte, pienso seguir comprándoos mucho tiempo, porque por fin se compra información y opinión y no sólo opinión camuflada de información. Miguel Soria.

Gracias por tus comentarios. Somos conscientes de lo interesadas que son muchas opiniones en contra. En un tiempo el *marketing viral*—aquel que, pagado por empresas, se expresa interesadamente en Internet— sólo era positi-

# Fórum

vo. He comprado tal juego y es realmente bueno, he adquirido cual revista y me parece muy interesante. Ahora este tipo de actividad en Internet es también negativa hacia la competencia, ya sea establecida o que aparece nueva. Todas las críticas son bienvenidas si son constructivas, pero algunas se han vertido interesadamente y se ha demostrado que no eran ciertas.

Esperemos que la game culture se extienda ahora en España gracias a este paso (yo era asiduo a la revista en inglés, pero ahora lo tengo más fácil). Quiero enlazar esto con lo que comenta un lector en el Nº4, cuando dice que no quiere apelar al patriotismo a la hora de leer artículos sino que apela a la profesionalidad de los columnistas. Entiendo el planteamiento sin embargo al exigir autores españoles no creo que los lectores de Edge estemos exigiendo patriotismo sino culturalidad. Como españoles tenemos ciertos rasgos culturales



¿Alguien ha aprendido alguna habilidad en los videojuegos que le haya resultado útil en otros juegos o en la vida real?

Yo sé que si encuentro un botón azul, servirá para abrir la puerta azul.

Yo trabajé como albañil el último verano y, aunque el Tetris no me enseñó cómo poner los ladrillos, la mentalidad que genera de no querer dejar huecos mejora el trabajo y puedes fingir que estás jugando a un Tetris de la vida real mientras lo haces. que nos diferencian de japoneses, noreuropeos, Norteamericanos, etc... y
eso también en la cultura del
videojuego. Esta diferencia (o diversidad si se prefiere) cultural podría llegar
a responder a preguntas como ¿por qué
no hay más juegos tipo Killer7 en
España cuando en Japón arrasan y los
hay "a patadas"? Evidentemente porque
somos distintos, y esto no tiene que ver
con el patriotismo, sino con la cultura.

El problema que han tenido portales de Internet y otras revistas del medio es el de poner a gente muy joven en dichas columnas de crítica, lo que no le resta profesionalidad pero sí madurez (y entiendo que los lectores de Edge son de una media más elevada que la del resto), y cuando uno lee a Mr Biffo relatando experiencias vitales que no se suelen tener a edad temprana pues uno dice: ¡esto es GameCulture y eso es lo que falta en España!, faltan profesionales adultos en el área de la investigación y producción intelectual en torno al

videojuego los cuáles serían candidatos perfectos para las columnas de opinión e incluso de análisis de los juegos de los medios a los que accedemos.

#### Flavio Escribano

Promovemos entre todos la aparición de gente intercsada en hablar de los videojuegos como cultura. Por ahora estos colaboradores se limitan a la sección "Cosas sobre Japón" que es la industria del videojuego de ese país vista desde el nuestro, con especialistas que han viajado mucho por allí. Para opiniones habituales como las de las páginas anteriores al fórum es más difícil por la continuidad, pero en ello estamos trabajando.

Este es tu espacio. Envíanos un e-mail (opinionesedge@globuscom.es),
Poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge.
C/Covarrubias, 1, 1ª planta.
28010 Madrid





\* requerimientos de hardware para este videojuego se pueden consultar en Planeta DeAgostini

## CÓMO PARTICIPAR:

Basta con responder a la siguiente pregunta:
¿Qué artistas se han encargado de la parte visual de Bad Day LA?
Respuesta:

Provincia: Edad:

Qué revistas de juegos compras de forma habitual?	Nombre:		
Play2mania Playstation 2 (Revista Oficial) Superjuegos	Tel.:	Dirección:	
□ Nintendo acción (Revista Oficial) □ Computer Hoy Juegos □ Micromanía □ Edge (versión inglesa) □ PC life	C.P.:	Población:	

Recorta y envia este cupón a Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Si has acertado, entrarás en el sorteo de los quince videojuegos arriba indicados. Sólo un cupón por persona. El resultado saldrá publicado en el número 8 de EDGE

GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.



# Próximo número

**Edge** 7 Lego StarWars 2, Dead Rising, Saints Row, GTR2, Warhammer y mucho más

## TODOS LOS DETALLES DE LA EXPANSIÓN DE SACRED EN <u>FXINTERACTIVE.COM</u>









Lumines



**COD: STRIKE** 

Paris Hilton's



COD: RF06

Diamond

En tu móvil Vodafone live!

Descárgatelos entrando en tu Menú:

Vodafone live! > Videojuegos

o enviando JUE CÓDIGO al 521



Precio por descarga: 3€ para Vodafone livel. Precio de navegación; 50 céntimos por cada conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Imp. ind. no inc. Informate en el 1444 o en www.vodafone.es/live.

© 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. All other trademarks and logos are property of their respective owners. All rights reserved.

